Tot. 247

编辑视点：从《FFXIII》锁区事件说起 ·《暴雨》—— 不可能常有的游戏

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

Gamehall

开篇震撼片段赏析

战神III

如龙4 试玩版
四大金刚当街乱斗演示
2009年度TVGAME大赏特别旅游奖
深圳欢乐之旅全程纪录
生化危机5 导演剪辑版新增剧本
绝望逃亡 游戏电影
铁拳6 上海南梦宫迪美店
铁拳番长挑战赛

攻略透解

无限的边境EXCEED 机战OG传奇
战地 恶人连2
口袋妖怪突击队 光之轨迹
.hack//Link

怀旧殿堂 开张特大号
铁拳传奇
铁拳系列15周年纪念

前线狙击

荣誉勋章
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2
征服/异度之刃

大魄力卷首策划

告诉你一个真实的Wii
玩家・商家・业界眼中的异质主机

本期赠品
130分钟DVD

焦点
索尼神器
2010游戏开发者大会特报
PS3体感手柄详情公布

特快专递
四狂神战记

2010.4A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
07>
9 771008 060006


北通 BETOP
防伪1分钟-北通3.15轻松维权
详情请登陆北通官网: www.betop-cn.com
手感之王
北通球王2手柄
L
R
北通 BETOP
SELECT
TURBO
START
北通球王2(无线六轴震动版)
产品型号：BTP-2269
对应平台：PS3全系列主机
产品特点：零延迟无线手柄，六轴加速感应功能，内置锂电池。
无线
北通球王2(六轴震动版)
产品型号：BTP-2268
对应平台：PS3全系列主机
产品特点：六轴加速感应功能，模拟震动效果，按键压力感应功能。
有线
北通球王2(震动版)
产品型号：BTP-2267
对应平台：PS3全系列主机
产品特点：模拟双震动效果，按键压力感应功能，经典PS3手柄外形架构。
有线
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 郑州闯关族 | 兰州格林电玩 | 新疆海胜电器 | 成都星海电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 广州任我行 | 深圳梦天堂电玩 | 南宁鸿立电玩
上海DIY游戏乐园 | 杭州精灵电玩 | 南京风云电玩 | 济南数码引擎电玩 | 沈阳小陆游戏机 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 长沙恒源电玩 | 南昌火暴电玩 | 福州聚友电玩 | 贵阳巍巍电玩
客服专线 400 6754 300
免费防伪专线 8008108315 详见产品防伪贴
北通：专业娱乐外设品牌 www.betop-cn.com 免费防伪专线：800 8108 315 服务热线：400 6754 300 广州市品众电子科技有限公司 拥有北通·娱乐更轻松

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 15
焦点 24
排行榜 28
黄金眼 30
新作短波 40

游戏情报站要闻

《最终幻想XIII》突破500万，3D立体版现身！ 15
AB内战！《使命召唤》制作人遭解雇 16
板垣伴信成立英灵殿工作室 17
《海豹突击队4》公布，对应PS Move！ 19

前线狙击

征服 32
荣誉勋章 33
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 36
异度之刃 38





总第247期 4A

COVER STAFF

封面用图：《最终幻想XIII》
封面设计：一刀&NINA

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。









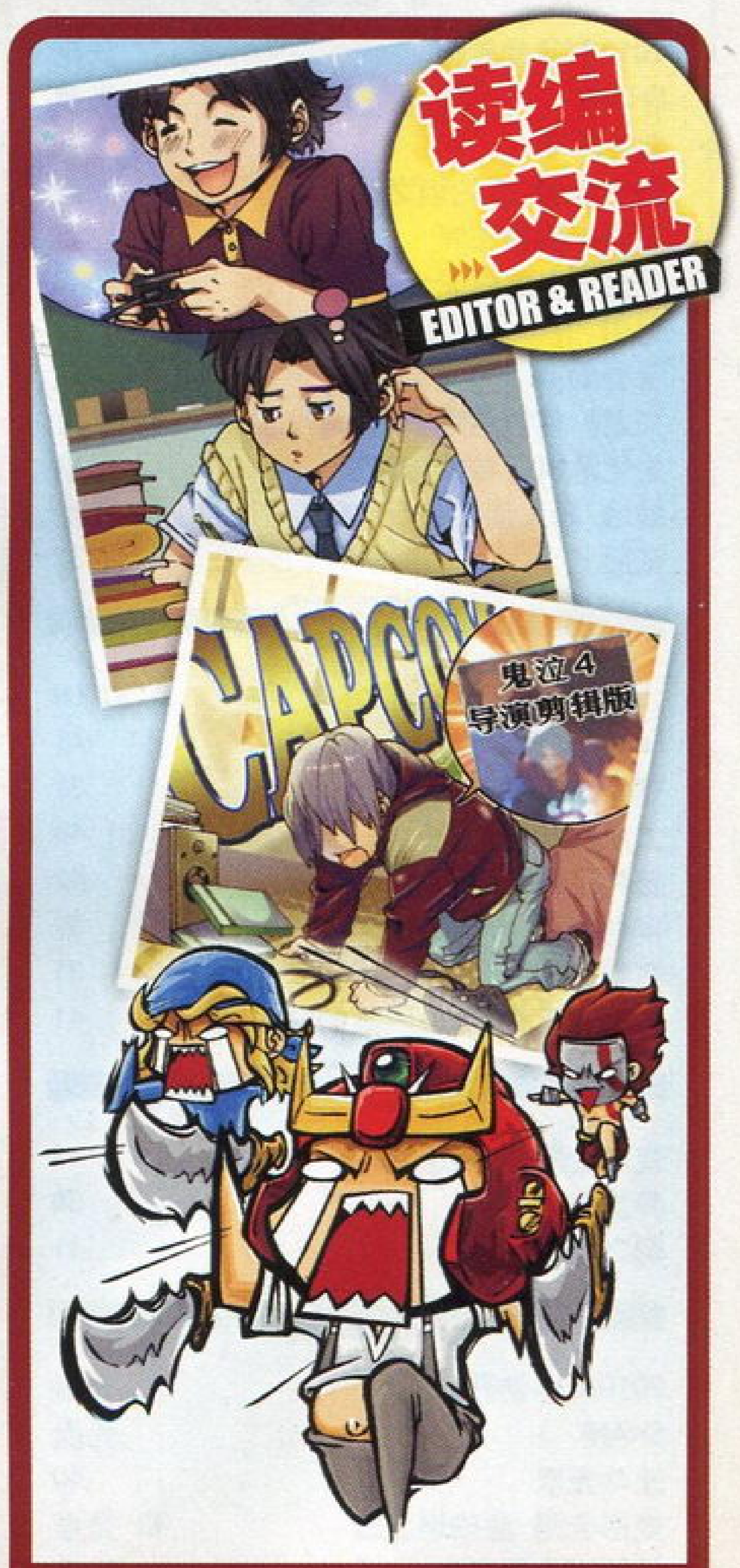
游戏进行时 44
游戏3.0 81
软硬兼施 84

攻略透解

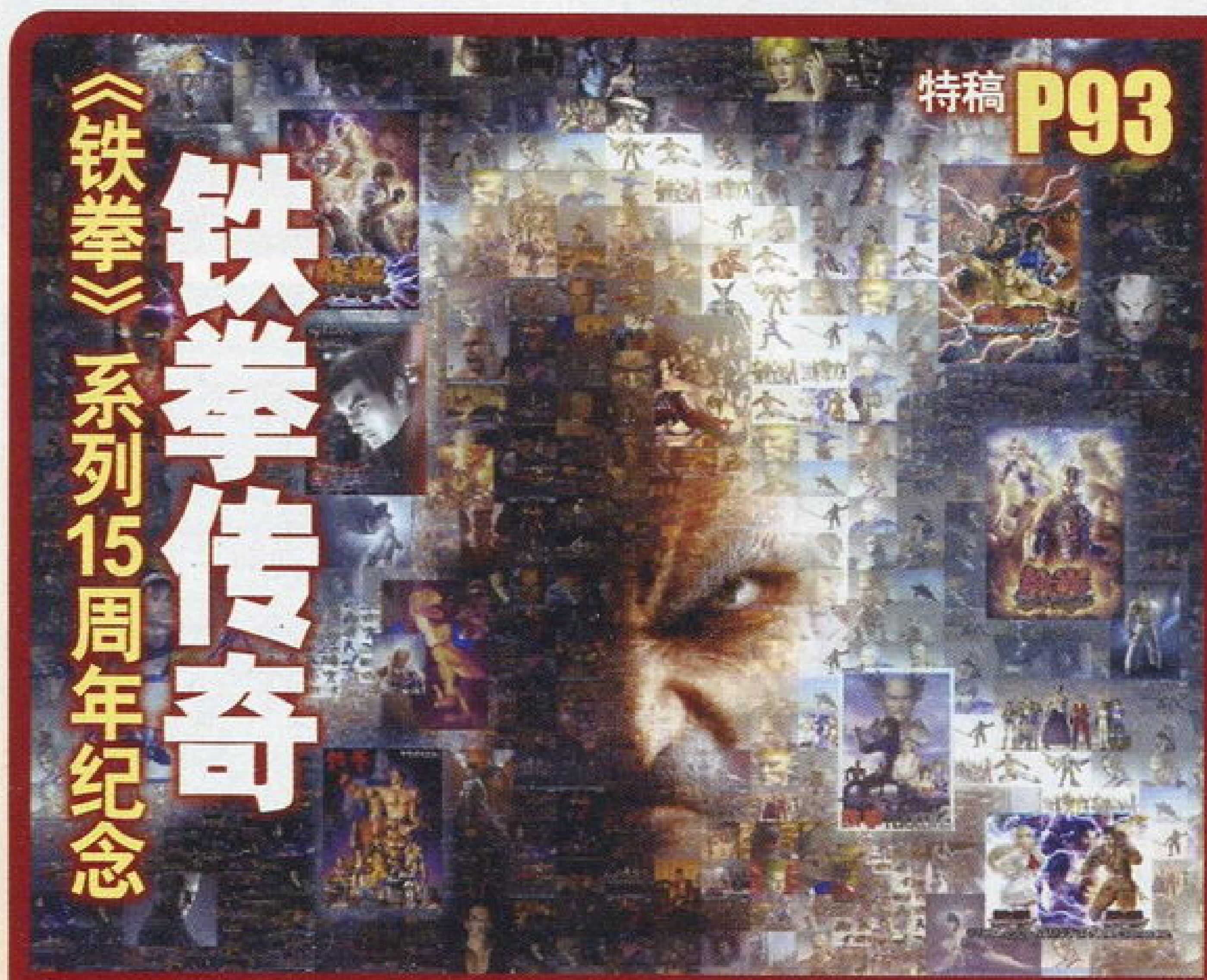
无限的边境EXCEED 机战OG传奇 50
口袋妖怪突击队 光之轨迹 59
.hack//Link 66
战地 恶人连2 76

特快专递

四狂神战记 46



游风艺苑 101
读编往来 102
小编寄语 108
发售表 110
编辑部落 112





特别企划 3
自由谈 86
多边共享区 88
华立·街机新时代 90
邪魔院 92
特稿 93

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

铁拳6 血统叛乱 光盘

NDS

KERORO军曹RPG 骑士、武者与传说的海盗 31
变形金刚 塞伯坦之战 43
风来的西林4 神之眼与恶魔之脐 30
口袋妖怪突击队 光之轨迹 30 59
四狂神战记 31 46
无限的边境EXCEED 机战OG传奇 31 50
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 36
重装机兵3 40

PS3

2010南非世界杯 光盘
SHANK 光盘
北斗无双 40
变形金刚 塞伯坦之战 43 光盘
超级街头霸王Ⅳ 光盘
劳拉与光之守护者 43
尼尔 光盘
荣誉勋章 33
如龙4 传说的继承者 42 光盘
生化危机5 导演剪辑版 光盘
战地 恶人连2 76 光盘
征服 32

PSP

.hack//Link 30 66
Fate/新章 41
苍翼默示录 携带版 31
大众网球 携带版 31 44
普利尼2 特攻游戏 42
审判之眼 神谕的巫师 31
喧哗番长4 一年战争 31
尤迪的工作室 被囚禁的守护者 41

Wii

变形金刚 塞伯坦之战 43
异度之刃 38
影之塔 41

X360

2010南非世界杯 光盘
SHANK 光盘
北斗无双 40
变形金刚 塞伯坦之战 43 光盘
超级街头霸王Ⅳ 光盘
光环 致远星 光盘
拒绝命运 –only the power of will– 45
劳拉与光之守护者 43
尼尔 光盘
荣誉勋章 33
生化危机5 导演剪辑版 光盘
战地 恶人连2 76 光盘
征服 32

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容







特别收录

战神III
开篇震撼精华片段赏析

如龙4
试玩版四大金刚当街乱斗演示

生化危机5 导演剪辑版
失落的噩梦
小秘技演示

游戏电影
生化危机5 导演剪辑版
新增剧本 失落的噩梦

铁拳6
上海南梦宫迪美店铁拳番长挑战赛

战地 恶人连2
最终关卡攻略演示

2009年度TVGAME大赏 特别旅游奖
深圳欢乐之旅
全程纪录

新作影像集锦
超级街头霸王Ⅳ
2010南非世界杯
变形金刚 塞伯坦之战
光环 致远星
SHANK
尼尔

游戏广告欣赏
如龙4 等

电影前线
玩具总动员3 | 波斯王子 | 钢铁侠2

ENDING SONG
Fate/stay night
剧场版宣传动画

本期光盘特别附赠
游风艺苑作品精选+近期游戏壁纸+最终幻想XIII原声音乐集





征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！





一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！





入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

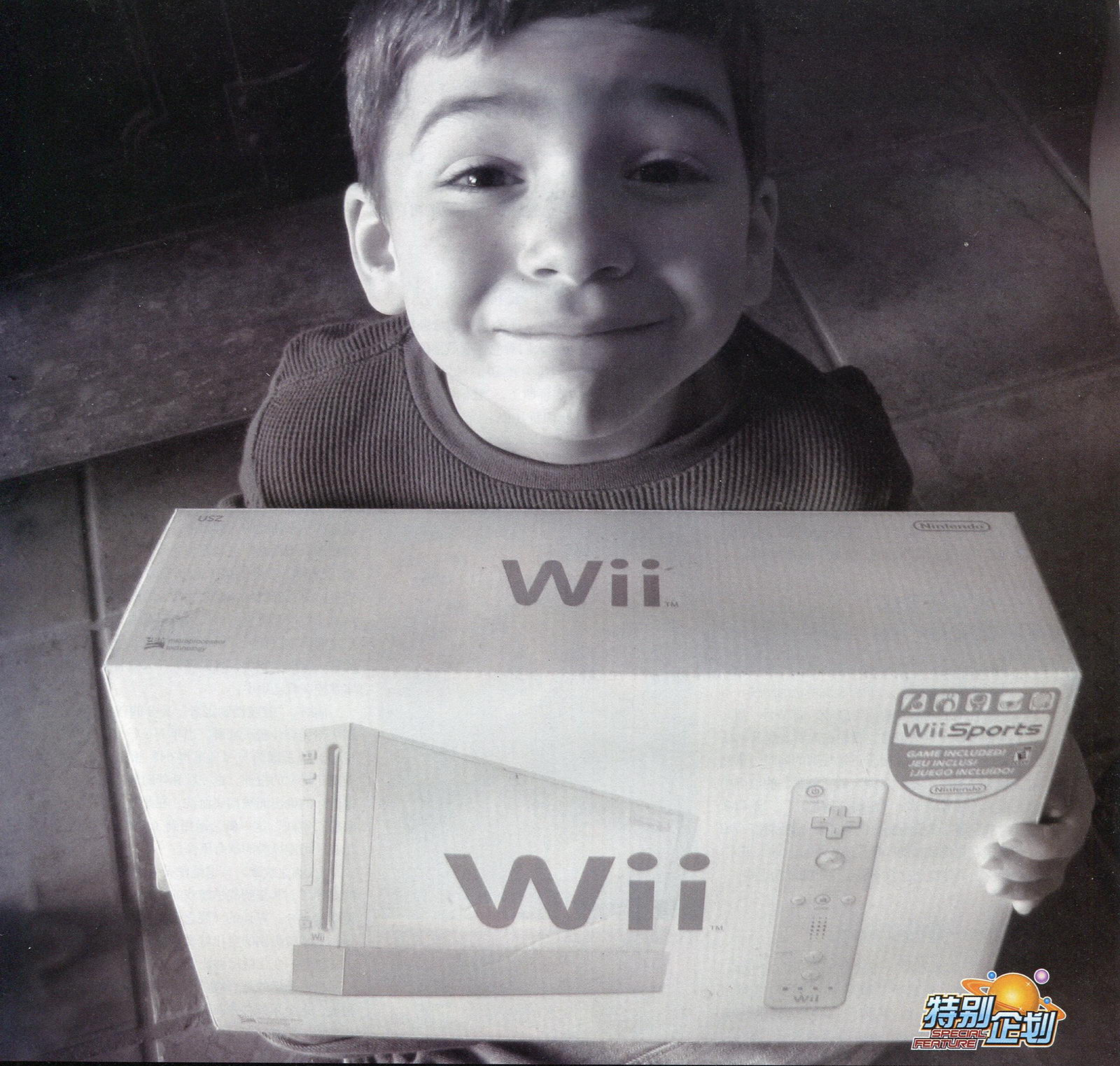
总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 林思远 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年4月1日
定　　价：人民币9.80元



特别企划 SPECIAL FEATURE

告诉你一个真实的 Wii

玩家 · 商家 · 业界眼中的异质主机

Wii，发音与"We（我们）"相似，两个"i（我）"象征两人并肩站立，意在要将玩家聚集在一起，将快乐在"我们"之间散播。使用体感操作的简明游戏给游戏界带来了一股清泉，集家庭娱乐和健身为一体，让很多本不玩游戏的人进入了家用游戏机领域。Wii，让这个单音节的词在舌尖滚动，有一种不可名状的亲切感，是这台小巧的主机释放出的魔力使然。不过，各种不如意也总会伴随着创新而来，尤其是影响到庞大产业链的革命。在任天堂获得了更广阔的游戏市场的同时，传统玩家丢失，第三方捉襟见肘，新作阵容不够强势等问题都一一显露。

这次，我们请来了任饭、传统玩家、女性玩家、媒体工作者、特约撰稿人、周边厂商，让这些拥有不同视角的朋友们告诉大家一个真实的 Wii。

“任”重道远

◎宇轩

“最近玩什么网游呢？”

“没玩网游，玩的 PS3。”

“PS3？”

“接电视的那种。”

“哦，你说任天堂啊。”

即使身处网游公司——国内“正统”游戏圈，上面这样的对话也常频频发生。苦笑之余的我总是点点头，用沉默来化解尴尬的气氛，同时省去了以前长达 15 分钟的“科普”演讲。不得不说，当年任天堂深入人心的品牌影响力，在八零后的一代彻底退脱青年舞台之前，根本无法化解。还记得当年刚进编辑部的时候，向老编辑介绍自己，总会提一句：“我喜欢任氏的游戏。”“任饭”，由此在同事的心中深深烙下，4 年过去了，有时想起来还会会心一笑。我从未对“任饭”这个称呼感到过卑微。相反的，我为我现在不能坚持当初的“真诚”而感到惋惜。

不一定是好主机 但一定是好产品

“脑白金”也许是我听到过的最“深刻”的“译名”了。从营销策略上来讲，《脑白金》所走的路线，与当年史玉柱的成功有异曲同工之妙。而 Wii，则几乎完全地复制了这条道路。我们在大骂着免费网络游戏只赚黑心钱、打破网游正常规则的同时，依然有大把大把的玩家和厂商投入到“免费”的浪潮中去。而我们在骂着 Wii“阻碍高清推广”、“阻碍次世代游戏发展”、“偷换概念误导玩家”的同时，Wii 依然是现在卖得最多的次世代游戏主机。本人不才，仅用此文，简短纪念这台不思议主机的成功之路。

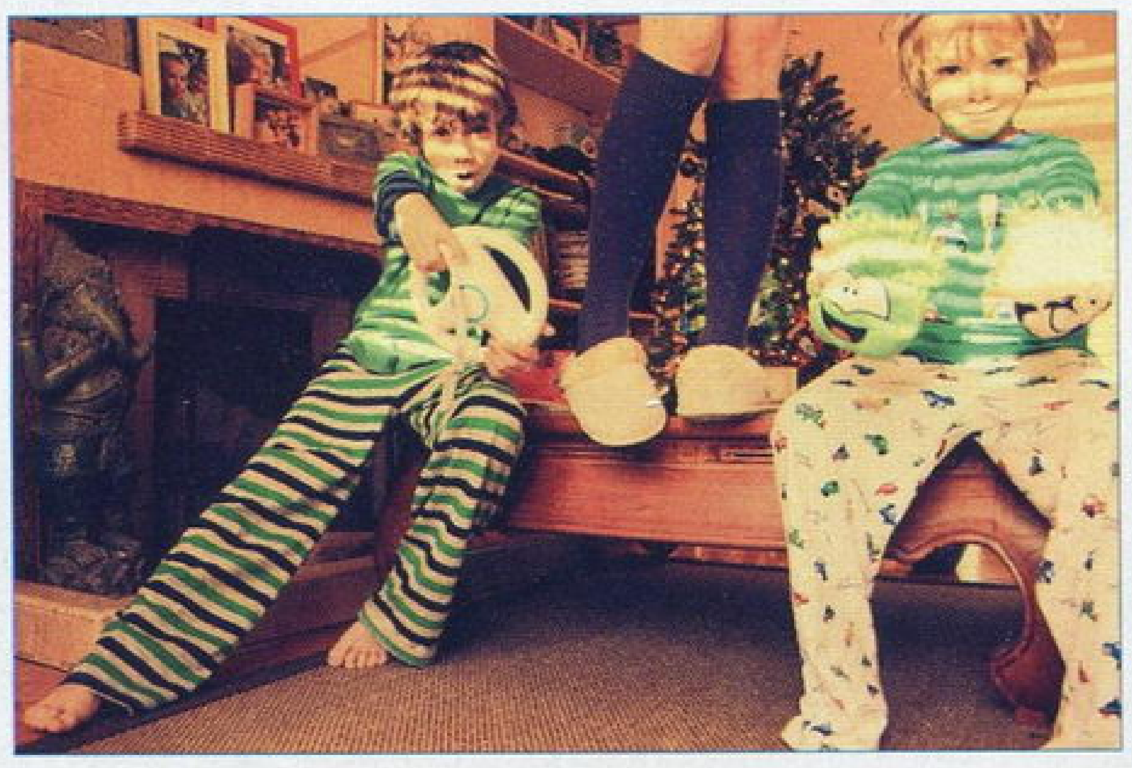
定位——非传统玩家

我们简单地来看一下 3 台主机的广告模式。X360 的广告，着重于“概念”、“圈子”（口号 Jump in）；PS3 的广告，着重于“品牌”、“娱乐”（口号 This Is Living）；Wii 的广告则着重于“参与”、“同乐”和产品本身（口号 Playing Is Believing）。三者都是从自身优势出发的，X360 有微软平台化的系统，PS3 有其蓝光和多媒体娱乐功能，而 Wii 则相当“纯朴”，除了游戏什么都没有。可别以为它是漏了底的篮子装不了鸡蛋，要知道，Wii 的产品定位可是相当明确。对比 NGC 当年“叫好不叫座”的经典失败。Wii 从一开始便着力于拓展“非传统玩家”。或者说明白一点，就是老人、小孩和女性。这三个群体第一不关注网络、多平台整合，第二不关注高清。过高的期望与野心让 PS3 与 X360 承担了太多非必要的使命。微软和索尼引以自豪的技术在非传统玩家面前反而成了“高价的累赘”。“简单好玩”这四个字，比你跟人讲一大堆 P 来 P 去的复杂技术总是要更深入人心。到了 2007 年《Wii Fit》的推出，更加明示了老任的战略，因为这个貌不惊人的平衡板，Wii 的女性玩家比例达到了 28%。任天堂正在以可怕的速度，将自己的用户群不断扩张。

推广——10 分钟定律

所有次时代主机中，wii 的推广是最轻松的。当年在 Wii 公布之初，人们对它怀疑最多的就是，玩家对体感的乐趣，会不会在 10 分钟之后就消耗完了。但任天堂用事实证明了，“我们只需要这 10 分钟就足够了”。让我们暂且把下面这个过程叫作





10 分钟定律：

当一个玩家买回 Wii 后，只要初次体验的乐趣足够新鲜震撼，他第二天就会兴致勃勃地与他身边的人——包括同事、朋友、亲人推荐。而等他们体验到了这 10 分钟，又会继而向别的人推荐。在 Wii 带来的新鲜感过去之前，玩家主动的“传销”已经如多米诺般扩散开来，势不可挡了。再者，推荐人即使发现游戏后期重复度高，可玩性不足，也不会傻傻地到处宣传，自己抽自己耳光。

《Wii Sports》与《第一次的 Wii》这两个“小品”级的游戏，正是为这 10 分钟而准备的。这类的游戏最大的特点就是上手简单，且根据每个小创意点制作了多个游戏内容。这两个特色就是为了保证 10 分钟定律能够“稳定”落实下来。上手简单保证了玩家不会被复杂的系统吓退，小而多的玩法保证了各种口味的玩家都能够在此找到属于他的“10 分钟”。

从以上两点我们可以看到，Wii 的推出，并不是任天堂一时兴起的赌局。这种定位与推广方式只有协同于一款产品时才可能发挥它的最大效率，缺一不可。10 分钟定律保证了 Wii 在非传统玩家中推广的可行性，而非传统玩家庞大的数量群基础又保证了这种“后劲不足”的推广策略能够在长时间内持续有效。

核心——掌控第一方

人最发愁的事情是什么，并不是没有目标，而是目标需要靠别人的努力去实现。索尼与微软过去几年中无数的“拍肩”好戏，正由此出。但有趣的是，在这些拍来拍去的人群当中，我们却找不到任天堂的身影。为什么？正是因为任天堂不需要他人的支持，仅靠本社自身的招牌大作，便足以横扫千军。《马里奥》、《口袋妖怪》、《塞尔达传说》、《动物之森》、《银河战士》、《瓦里奥》……大概只有迪士尼的虚拟明星才能够本跟任天堂保持同一个数量级。这些可怕的第一方金字招牌，足以保证任天堂将生杀大权牢牢掌控在自己手中。

同时，“游戏性制定者”身分的任天堂一直强调决不抛弃传统玩家群。当年 NGC 上的《阳光马里奥》就是因为与《马里奥 64》相比变革不足而受到了玩家的批评，这一耻辱伴随着《超级马里奥银河》的推出而被彻底血洗。在此作中，宫本茂团队将“空间”这一概念运用到了几近极致的地步，带来一场旋风般的革命风暴。

《火焰之纹章》可谓是任天堂中最“不思进取”的系列了。其正统战棋游戏的地位从初代至今从未撼动过半分。Wii 的《晓之女神》除了增强画面之外，其系统级别的变化就要算加入了“二转”职业了，仅这一变化就足够让老玩家喜出望外。

放在最后的是“《塞尔达传说》系列”。严格上来说，这个系列并未真正登录过 Wii 平台。《塞尔达传说 黄昏公主》从一开始便是为 NGC 精心设计的，所以从画面和谜题设计上来讲，没有发挥出 Wii 主机的真正实力。但是，这个缺憾并无法掩盖她的光辉。丰富趣味的谜题，深邃的世界观，还有变身为狼的创新系统，结合光与暗交织的世界，将系列推上了一个新的高度。期望已公布的《塞尔达传说》新作，能够有更加出色的表现。

综上所述，我们不得不佩服老任的精打细算。当 SCE 不断地将大笔资金投入到主机性能研发、高质量的次时代游戏制作，和微软延续其“以整合平台垄断市场”的策略时，任天堂则把大量的精力，投入到了产品营销分析之上。它以“四两拨千斤”之力，绕过了所有需要大成本投入、长时间推广摸索的传统环节，获得了意料之中的成功。你可以说 Wii 不一定是一台有深度的好主机，它上面没有你想玩的游戏。但你一定得承认，它是一款好的游戏产品。■

我是小白我怕谁

◎季风

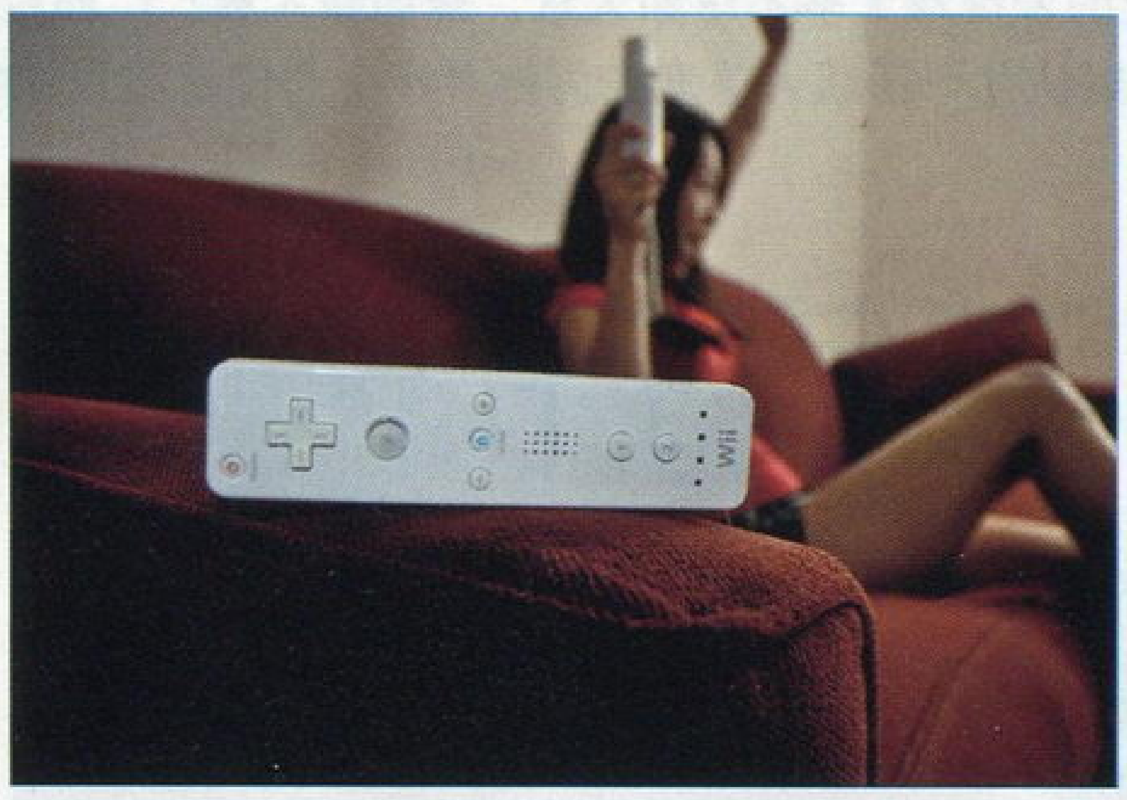
●职业：自由撰稿人 ●年龄：30 ●爱好：虐猫

对我来说，游戏这东西是和玩物丧志划等号的，尤其在10岁那年极其无能地死在生平第一个FC游戏的第一个关卡上后，我那备受伤害的小心灵就认定了游戏是个坏东西，并搜罗了一堆某人打游戏被学校开除，某人打游戏被女友甩，某人打游戏被挂科留级……之类师长们最爱的惊悚故事，现在想来真是超前了羊叫兽两个世代。

讨厌游戏的另一个原因是它的门槛太高了，让我像个少年漫画里初级阶段的主角一样空有好奇心却不得其门而入。而且那些据说叫神作的大作为什么都长着一副爱找麻烦的臭脸呢？什么隐藏道具啦，分支剧情啦，（据说）很伟大（但我看不懂）的世界观啦，（据说）很感人（但我死也打不出）的隐藏结局啦……后来又听说有一种叫攻略的东西，类似数学习题集附录答案，有等同金手指或GEASS的功效，但一看那密密麻麻的文字我就头大如斗两眼发呆落荒而逃……唉唉，游戏的世界真是博大精深不可测啊，像我这种打魂斗罗能把所有的命都丢在第一个关卡上的废柴，只能口嫌体正直地宣告"老娘我就从不玩游戏"了。

直到遇见了Wii。

据说这个既没技术含量也没人文含量只有忽悠含量的玩意儿，真正的游戏玩家都不屑一顾，资深玩家只当它是游戏界的脑白金广告，80%的人会像UC高达爱好者嘲笑高达SEED系列一样嘲笑玩



Wii的人，剩下19.5%则语重心长地告诉你要洁身自爱。看来Wii就和春晚上的赵本山小沈阳一样叫座不叫好，就算赚得钵满盘满，总有一群菁英出来喝倒彩，这让我这种技术含量比较低、觉悟比较差的农民群众很是爱在心头口难开。

好在还有剩下0.5%的玩家会热心向你推荐Wii上的好游戏，我就这样认识了《疯兔》，这也是我在Wii上玩的第一款游戏。就是这款廉价又变态的游戏，伴我度过了一段难忘的快乐时光。看起来非常简单的设计，却有着无穷的乐趣，一方面很容易上手，一方面抱着攻略也未必能通关；比起弄一大堆设定资料逼玩家啃攻略急急打通完事，它的趣味性更多包含在各种小游戏的过程里；当我不断通关赢取马桶戳子构筑自由之路时，不仅期待打通游戏重见光明的那一刻，更期待趣味无穷的新挑战。渐渐的，努力通关的过程反而成了打游戏的第一动力，以致终于逃出牢房时，我心里更多的是意犹未尽的不舍，怀念那些长得很ET的死兔子和它们的鬼叫声，那些制作粗糙的场景，那些别出心裁的关卡设计，怀念游戏中经历的那一切疯狂的追逐、殴打、尖叫与整蛊……

于是，怀着"我是小白我怕谁"的心态，无视资深玩家的白眼，我抓着蹭来的手柄又投入了第二代《疯兔》游戏。

然后，我突然想到，什么技术引擎3D捕捉，剧情BUG世界设定，还有那该死的让人近视的攻略本和人文关怀五四三，或者大投入大手笔大制作大卡司的宣传，其实都是那浮云，全世界资深人士引经据典的口水仗和评测文，都不会比你自己的真实感受更重要。

现在，我依然是个白目，一点都不想从游戏中获得什么了不起的知识、资历或深沉的人生感悟，再为自己贴上个高品位的漂亮标签出去晃。我只想花一点点时间，享受游戏的乐趣。所以，如果有这样一款低门槛、高趣味的Wii游戏，让我这种菜鸟也感到无限喜爱与怀念，甚至改变了我的态度和看法的话，那么即使它的制作成本与技术可能只有《最终幻想》或《潜龙谍影》身上的半根毛，我也会觉得那是一款非常了不起的游戏呢！■

Wii是我等极品懒人的减肥利器！

◎海盗小右

●工作：动漫行业 ●梦想：周游世界。全机种制霸。

●爱好：游戏、动漫、电影、养猫、旅行、阅读各国神话故事、煲汤等等 ●喜欢的游戏：魂斗罗、幽游白书 魔强统一战、格兰蒂亚、生化危机、无双大蛇、战国无双、梦幻之星、CS、最终幻想、梦幻模拟战、侍魂、寂静岭、银河之星……

对于大多数女性来说，减肥是一生的事业，既能满足游戏欲望又可以顺便减肥是每个爱玩游戏的女人的梦想，尤其是像我这种即使教练是大帅哥也懒得去健身房滴银，Wii的出现可以说实现了我等极品懒人减肥的美丽梦想！ HOHOHO~

在美好的假日里，大部分时间我是缩在床上玩PSP和NDS的，但为了能保持一些必要的运动，避免变成机器猫身材，再懒也还是会开机玩玩Wii滴。我不是玩瑜伽等有爱又和谐的"健康"游戏减肥的哦！其实用Wii来保持身材完全是个意外，自从买了机器到现在除赠送的一张有高尔夫、保龄球和网球的体育游戏外，就没有类似游戏了，那我是怎么通过Wii达到锻炼目的的呢？！事情是酱紫滴……

在某个夜黑风不高的夜晚，老公买回恐怖游戏《咒怨》，在好奇和恐惧的双重刺激下用投影开始攻关，由于紧张一直站着玩。突然……游戏里的手电筒没电啦！系列电影女猪的巨大的脸出现在屏幕上！那个刺激呀！！大屏幕增加了刺激程度，手



▲这可是海盗小右本人的Cosplay照片哦！

柄差点扔出去。就是从这次激情的玩耍后我养成了站着玩Wii的习惯，尤其是在玩充满紧张感的游戏时，像《生化危机》、《寂静岭》等游戏也都是站着一路通关滴，几个小时下来消耗的卡路里可不比刻意锻炼滴少哇！当然鸟，之前玩体育游戏我也会很兴奋的严格甚至刻板地模仿挥拍、投球等动作进行游戏，玩的时候不觉得什么，第二天发现浑身肌肉酸疼，汗……在跑步机上跑一个小时的无聊与痛苦素不堪回首滴，还是Wii好呀！娱乐的时候就不知不觉的锻炼啦！ HOHOHO~

个人觉得Wii很适合女性玩耍哦！虽然画面稍微差点，但轻松可爱适合女性玩的游戏数量灰常滴可观，加上独特又简单的操作方式，特别滴适合女同胞们工作学习之余消除疲劳和压力。作为一个老玩家（非NB玩家，经常看攻略玩游戏－ －|||），我也非常喜欢这种操作感觉，Wii应该就素科幻小说里那种身临其境的游戏的前前前前前……前身吧……呵呵，想多了，用了手柄很多年，也该改改操作方式了，期待着更先进的模拟系统游戏机诞生呀！

话说，PSP的《梦幻之星 携带版2》太罪恶啦！诱惑着我天天宠幸PSP，冷落了Wii同学，害得小Wii身上落土。从另一个层面来说，好久没玩Wii说明好久木运动鸟，看着日渐圆滚滴小肚腩我深感愧疚……好吧！决定了！从今天开始每天玩1个小时《Wii Sports》，哦耶~减肥计划再启动！■

Wii 的传统游戏出了什么问题?

任天堂的主机是好玩的，只要马里奥在屏幕上蹦跳，就能找到最原始的游戏乐趣。然而当任天堂打出体感牌，各种传统经典作品或传统游戏类型在没有画面、音效优势的 Wii 平台上的表现却大多不尽如人意。是创新太难？厂商没有诚意？还是传统玩家要求太苛刻？下面请几位肯定算得上传统核心玩家的小编分别从几个游戏入手来告诉你 Wii 上的传统游戏到底出了什么问题。

怪物猎人 3 tri

适当改变，双管齐下

[雷电] **“《怪物猎人》系列”死忠，游戏时间 1500 小时以上。**



当年一心期盼 PS3 高清版《怪物猎人 3》（后简称《MH3》）的心情在瞬间崩塌，曾经板上钉钉毫无疑问的事儿就那么凭空地如泡泡一般“啪”的一声碎了。对于我，这比《FF13》跨平台来得严肃得多，甚至比“《潜龙谍影 4》改为 X360 独占”这样的事情还让我崩溃，因为不管 PS3 和 X360 两个平台上的作品怎么跨、怎么独占，因为平台性能的相似性，游戏本身是有一定保证的。作为一个还算中立的“玩游戏的人”，我总是认为能玩到想玩的游戏就好，当然，还是需要那种能配得上其名号的素质才行。而《MH3》转平台的那一刻，我就要重新规划自己的想象，将脑海中已经根据卡氏自家的《失落的星球》的画面效果勾画出的狩猎情景全都擦掉，粉笔灰从黑板上散落，呛。一边咳嗽一边看着 Wii 平台《MH》新作的消息越来越多，全新的怪物阵容、水中战斗、武器种类减少、增加斩击斧……

像《怪物猎人》这样高凝聚力的系列作品，对于爱上它的人来说，真的是“你到哪里，我们就跟到哪里。”于是，我也就跟来了。就像《MGS4》出之前毫不犹豫地购入 PS3。要买就早买，抱着体验一下 Wii 的“标清创意游戏”的心情，在去年初购入一台，以示包容。在《MHG》出之前，认真玩了宇宙战士版“马里奥”、和风《胧村正》和不正经的《死亡之屋 斩尽杀绝》，至于《Wii Sports》和《赤钢铁》等纯体感的游戏则是浅尝则止。

接着，试玩版随着《MHG》来了，那应该是最激动人心的一天。虽然早已听火云讲了曾经 TGS 之旅上的试玩感受，知道此 MH 仍旧是我们熟悉的那个 MH，但是不自己摆弄一下，还是无法让心落地。毫不夸张地说，我对系列的全部期望都寄托在那一天。

大剑威武，锤子连贯，片手灵活，双截棍手柄再见。

其实《MH3》为了新玩家、Wii 玩家做出了非常多的调整，非常用心。我是这样认为的，Capcom 是为了让新作的操作同时适合双截棍和传统手柄而改变了武器的攻击动作。比如大剑，对于新手，他们不再需要记住大剑的纵斩（△）→横斩（○）→挑斩（△+○）这样的需要在三种按键间依次变换的惯用连招，他们在新作中只需要按下双截棍的遥控器手柄上的大大的 A 键，一连串新增加的强力攻击动作就会顺次发动。攻击招式之间的衔接更加多样化，攻击动作连续性更强，可谓怎么打怎么有。但是对于高水平的玩家，增加的和旧有的招数变换使用，分辨其中差异，因地制宜地出招，加上在全新的怪物阵容下需要彻底开荒，本作的真实难度并没有丝毫下降。

在开发环境，也就是机器性能上，Capcom 妥协了，选择了成本更低的 Wii 平台；但是在系统上，也就是游戏本身的设计上，Capcom 并未妥协，这是《MH》历史上变革最大的一部作品，而且变得好！

当然，《MH3》有它的不足，缺少亚种让游戏的持续性比已经完善到异常庞大的体积的《MHP2G》来说有明显下降，铳枪的删除让这种属于男人的豪情不再等，但是它和其他妥协于 Wii 平台的传统作品不同。它气定神闲，告诉世人：“Wii 是可以给核心玩家玩的。”■

蔚蓝永恒

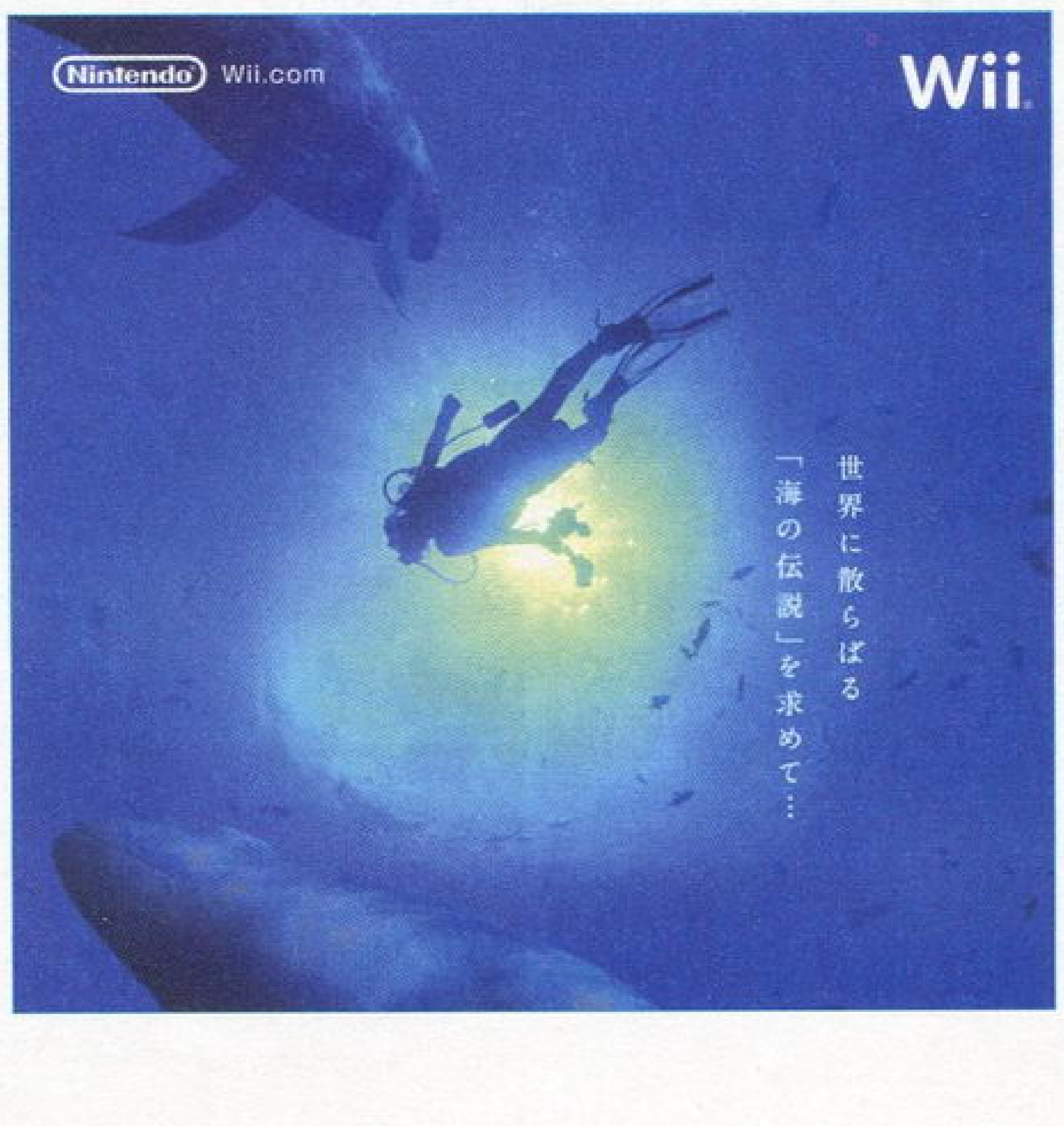
降低难度，乐趣大减

[纱迦] **玩过几乎所有海洋探险游戏，最爱本系列。PS2 上两作通关数遍。**

“《蔚蓝依旧》（EVERBLUE）系列”虽然算不上什么大作，但是玩起来别有一番风味，个人认为是所有海洋探险类游戏中做得最好的。该系列一直由 Arika 开发，Capcom 发行，后来转战 Wii 上，改由任天堂发行，也换了一个新的名字：《蔚蓝永恒》（FOREVER BLUE）。在没玩到游戏之前个人还是蛮期待的，画面上不可能有太大进化，不过 PS2 上的两作画面已经令人满意，而利用 Wii 的体感操作来控制水下移动肯定很爽。实际玩到游戏后才发现游戏素质完全不能和 PS2 上的两作比。

Wii 版明显是为了照顾所谓的轻度玩家，将游戏难度调至最低。游戏完全去掉了过去系列引入的体温、氧气等要素，并将所有的海洋生物均改为无害，这使得游戏变得完全没有任何难度。这个设定极大地破坏了游戏乐趣，因为游戏做不出太逼真的海洋世界，剧情方面也不可能有什么出色表现，如果连最后一点探险的感觉也丧失了，那么试问我们为何还要在这个并不真实的水下世界里花时间呢？还不如找部《OCEAN》来欣赏呢。

当然作为系列的 FANS，我还是一度考虑过入手的，但游戏发售当天即爆出存在恶性 BUG：在水族馆里放入特定的鱼类就会导致死机。任天堂给出的解决方案是：换碟。如果这是一个 PS3 或 X360 的游戏，想必只需要推出一个补丁即可解决。这个事件彻底打消了我入手的念头。■



最终幻想 水晶编年史 水晶传递者

调整心态，寻找突破

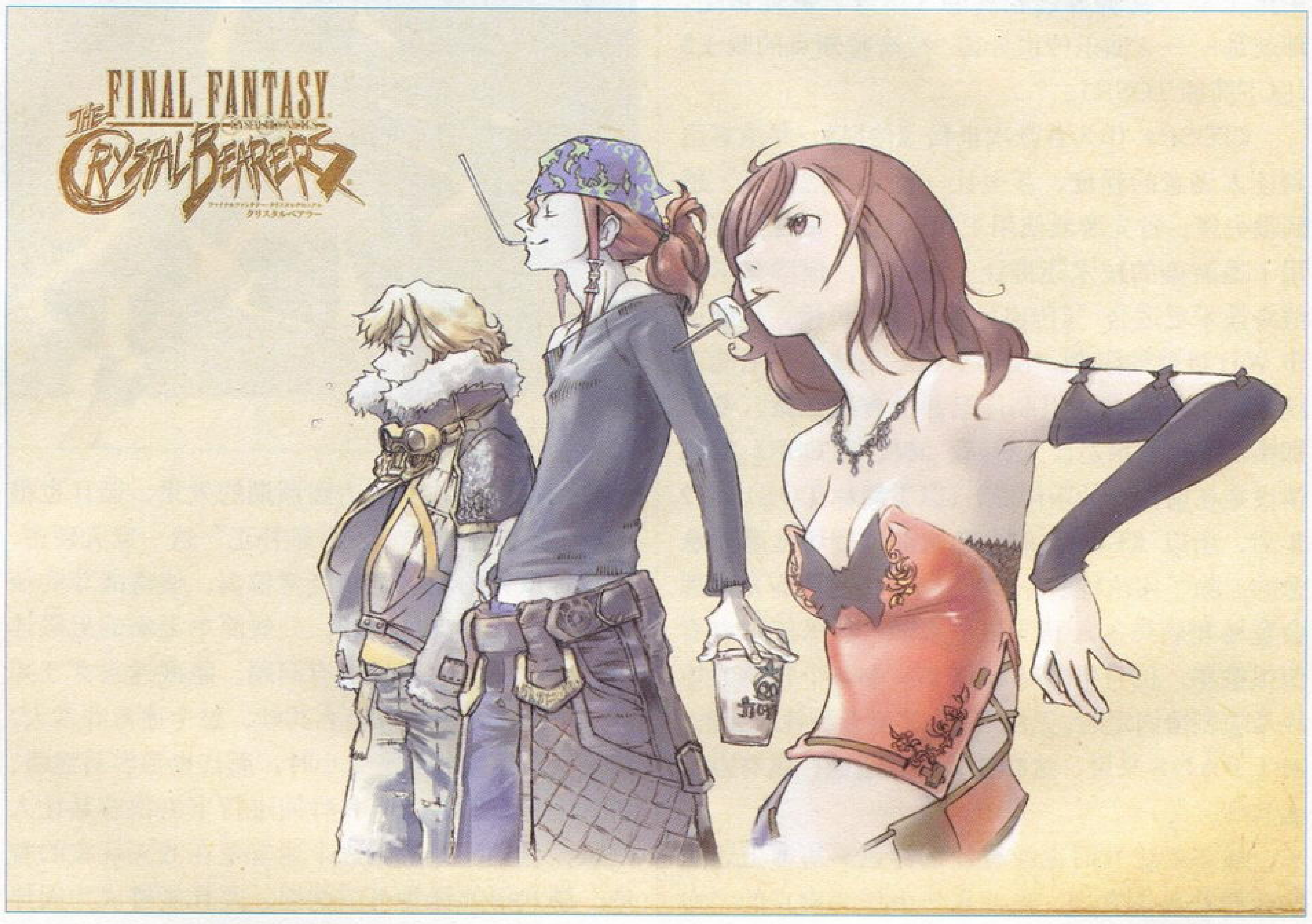
[九兵卫] 历代《水晶编年史》全制霸，日式角色扮演游戏死忠。

《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》是2009年SE在Wii平台上推出的惟一一款独占的《最终幻想》，不管是前期宣传还是后期店头铺货都非常到位，但最终销量以及玩家的评价却很糟糕。这样的结果，到底是制作人敷衍了事，还是游戏本身与Wii平台水火不容？其中的答案得用"心态"二字来解释。

先说厂商的心态。虽然Wii从诞生到现在已经过去了3年多，业界对于主机本身极具创新的设计理念一直不绝于耳。但真正从商业的角度来看，游戏厂商在Wii平台开发作品的动机却更多地来自于主机庞大的装机量，以及Wii游戏低廉的制作成本这两方面，而忽视了去发掘Wii的特性。被忽视的这一点，恰恰又是玩家最看中的。毕竟，主机销量再高或是开发成本再便宜，对于玩游戏的人来说都是看不见摸不着的东西，只有游戏是否好玩才是实实在在能体会到的。厂商心态的偏差导致其制作的游戏达不到玩家所期望的标准，销量与评价自然不会高。对比之下，任天堂自家的作品因为无需考虑来自其他平台同类作品竞争的压力，所以能将开发的重点单纯地放在创造乐趣这一主题上，制作出的游戏也当然更是有趣。这样才是"健康"的良性循环。

再看玩家的心态。回到游戏本身，笔者想说的是其实《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》也并没有大家想象得那么差。河津秋敏再怎么老糊涂，20多年积累下来的游戏制作经验是不会骗人的。本作的整体故事结构、迷你游戏的设置、通关后的新冒险等等，都设计得极具新意。这些同类作品中所体验不到的特色之处，为什么却鲜有玩家提及呢？其原因也是玩家的心态。如果你是一名硬派的核心玩家，一款没有华丽的必杀技、没有唯美惊艳的人设、更为没有难度极高的隐藏迷宫的游戏，是不是就应该被彻底贬为失败之作？当然不是，只要游戏本身在其努力的方向或者着力点上取得了突破，这样的作品就是成功的。换个说法，《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》如果以其可爱的角色以及简单易懂的操作方式能吸引到普通的人群，那么这就是款好游戏，是一部有存在价值的作品。

面对这台突破传统的主机，厂商和玩家的心态都要调整。如果厂商制作游戏的重点能集中到如何发掘Wii的潜力与特点，而玩家的目的能转为体验Wii所独有的游戏感受，其效果必然是最好的。■



灵魂能力传奇

缺乏诚意，急功近利

[纱迦] 系列铁杆，收集全系列一切可以收集的东西。

最早公布这个游戏时，着实让我激动万分。首先，"《灵魂能力》系列"的剧情可以用博大精深来形容，做个RPG都绰绰有余，做个ACT肯定不费吹灰之力。其次，本作的故事发生于1代之后，2代之前，算是填补了系列史上的一项空白。第三么，自然是Wii的体感操作啦。老玩家应该记得，2001年有个日本狂人曾用DC的钓鱼杆控制器通了1代的最高难度，一时传为佳话。这钓鱼杆控制器的操作和今天的Wii颇为相似，上下挥为纵斩，左右挥为横斩，如今更正宗的玩法出炉，实在无法不令我兴奋。

结果大家应该都知道，游戏受到了极大的恶评，堪称系列的黑历史。简单归纳一下，其失败的原因有3条：

一、操作极有问题。游戏中加入了大量来自于原作的招式，但如此丰富的招式要想用体感操作表现出来，Wii的手柄还没有那个精度。游戏的难度还不低，打到后来我妄图用"一招鲜，吃遍天"的战术，却发现就算只出一招也是很有难度的。在此严重怀疑设计者自己是否曾经认真玩过这个游戏。



二、关卡设计不合理。动作方面一塌糊涂了，游戏的流程也是枯燥无味，基本上就只有砍砍砍，偶尔有几个弱智解谜，再辅以几个机关。由于操作不灵敏，在机关上多死几次，真让人恨不得飞盘。可怕的是游戏的流程还很长。

三、推翻前作。如果说FANS还能忍受前两点的话，这第三点令FANS也无语了。游戏号称要填补1、2代之间的空白，但实际上剧情和系列诸作均有很大的冲突，无法自圆其说。更让FANS受不了的是系列的声优在本作中也大换血，冬马由美、根谷美智子等老牌声优均被撤换，这一设定也被后来的4代给继承了。

由此可见，Wii上的这一作《灵魂能力》完全缺乏起码诚意，从游戏素质来看说是半成品也不为过，游戏发售时正在Wii在全球热卖之际，NBGI高层看到这个形势后立马赶上，可惜手下的人却对Wii始终不感兴趣，随便做了这么一作就来交差。本作公布时官方网站曾经宣布全系列世界销量已达970万，这个数字在Wii版发售后一年内都没变过，到了真正的4代推出后才突破千万，可见全世界FANS对游戏素质都是早有心理准备的。■

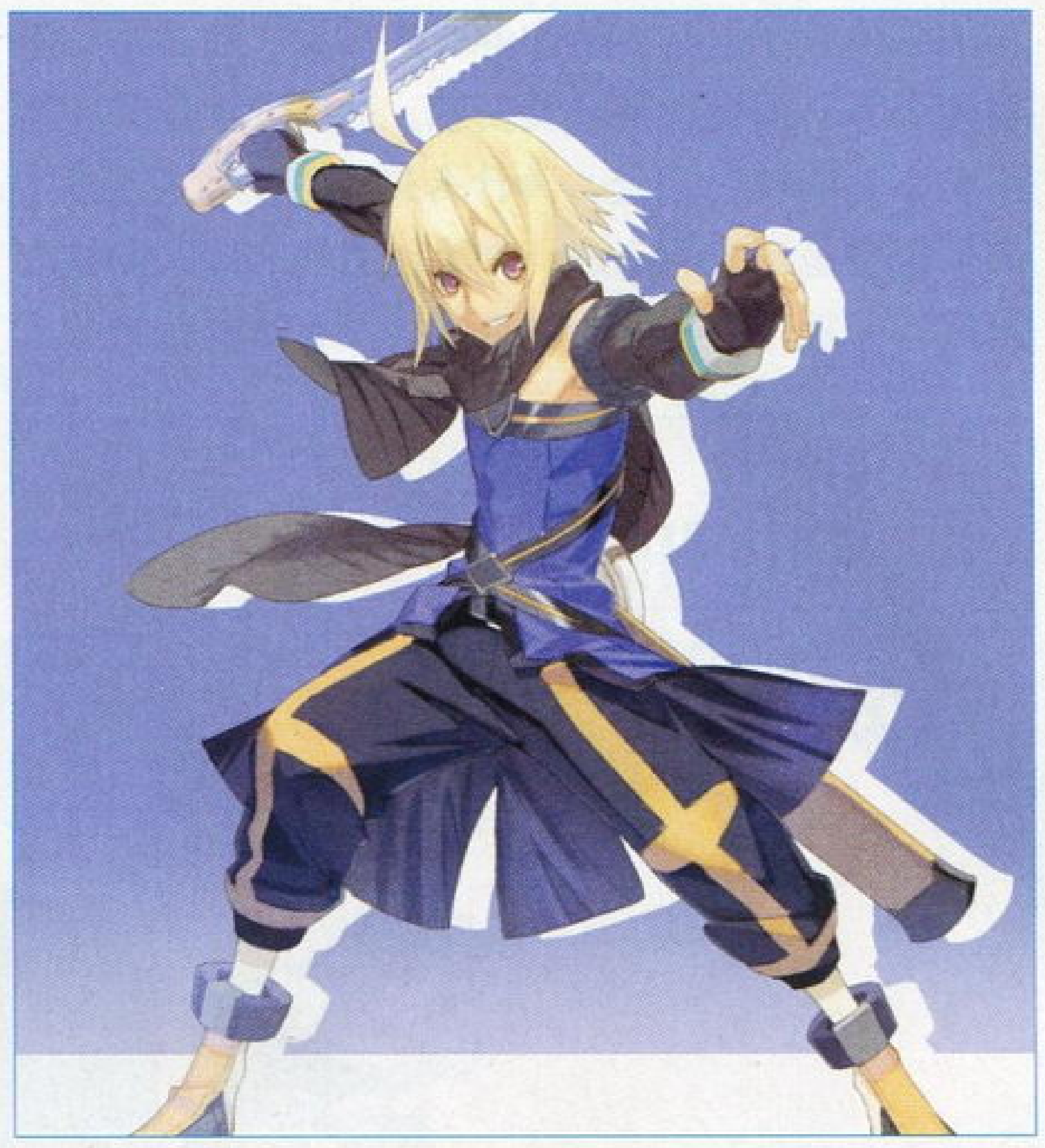
仙乐传说 兰塔特斯科的骑士

态度不端，经典劣化

［脆薯条］一个老"传说饭"，家用机上的《传说》作品尽数通关，《TOA》、《TOD2》均4周目。

谈起日式角色扮演游戏，很多玩家都知道《传说》这个系列，近几年来《传说》不断"量产化"，主要是为了赚钱，真是司马昭之心路人皆知啊，NBGI的视线自然而然地就投向了装机量大的Wii平台与NDS平台。在这种量产论的趋势之下，家用机上第一款砸自己招牌的《传说》就此诞生，那就是——《仙乐传说外传 拉塔特斯克的骑士》(以下简称TOSR)。

《TOSR》作为首款次世代《传说》，并没有达到让人满意的程度，甚至让一些老"传说饭"感到很失望。首先游戏使用了3D画面，而且没有采用卡通渲染的技术还挺让人意外的，但毕竟卡通渲染技术更适合"《传说》系列"的风格，再则由于Wii机能的限制，使用卡通渲染技术也更能表现出画面的唯美，但制作组并没有这么做，看着那糟糕的画面很是让人费解。其次《TOSR》的剧情设定在前作《仙乐传说》(以下简称TOS)的2年后，所以《TOS》的角色也能够登场是毫无悬念的。除了库拉特斯外，《TOS》中的所有角色都会登场并最终加入到队伍中来。虽然队伍阵容看似很豪华，但可惜的是《TOS》中各个角色的等级是随剧情固定的，无法培养、甚至无法替换装备。对于FANS来说，这颇让人感觉遗憾，也有点莫名其妙。



战斗系统方面也没有什么特色，基本上还是些传统的攻击方式。先前宣传中作为卖点的"空中连击系统"并没有达到预期的效果，而且也很单调。再加上本作"没有轴补正"这一巨大硬伤，对目标敌人的攻击判定经常偏离，使得战斗的流畅度和爽快度大打折扣，一些简单无聊的无限连也使得游戏的平衡性很有问题。隐藏迷宫グラズヘイム的设计更让人莫名其妙，整个迷宫非常大，跑一次基本需要6～8小时，而且也很容易迷路。再加上低沉的音乐，长时间进行下去很容易让人烦躁，感觉设计者做这个迷宫是在戏弄玩家的智商。游戏中的怪物可以捕捉，并且能够成为同伴来培养是游戏的主要特色，可惜并没有出彩的地方，无非就是升级、学技能和进化，非常的单调。

总的看来《TOSR》更像是实验性质的作品，对该系列来说游戏系统的很多设计理念看似新颖，但无非也就是采用其他游戏的套路而已，各种明显缺点让人感觉不到诚意。《TOSR》首周13万7千套的成绩也是预料之中，相比巅峰时期的《TOA》40万套、《TOD2》57万套的成绩可谓差得太远。

Wii平台上的失利或许给了NBGI一点教训，游戏要卖好还是得看本身的素质，并不是出在装机量大的平台上就能卖得多这个道理。2009年12月，同样在Wii平台上发售的《圣恩传说》虽然在各个方面都要比《TOSR》好很多，其素质也能和巅峰时期的几款《传说》相媲美，但游戏中的诸多恶性BUG实在是让人无法忍受，不断死机、无法继续剧情等等。"《传说》系列"有如此严重的BUG问题也是第一次发生，但NBGI并没有在第一时间内放出补丁，而是在搞《TOV》与《TOG》的DLC内容，试问这样的态度能否让玩家满意？NGBI坐视不理也最终导致了《圣恩传说》因严重BUG问题而全线下架。《圣恩传说》的首周销量与《TOSR》相当，如果NBGI真想让自己的游戏摆脱"三玟"，那就必须先考虑一下自己制作游戏的态度问题，多为玩家着想才是正道，NBGI在Wii平台上的得失完全是咎由自取，这和销量"暴死"有直接的因果关系。■



除了游戏 Wii还能干点儿什么？

◎炎骑士

游戏机就是游戏机，应该将那些附加的功能统统去掉！

据说这是当年任天堂大当家山内溥为了降低FC生产成本所作出的决定，并且在后来相当长一段时间内成为了任天堂开发新主机的一条基本原则。时过境迁，随着硬件技术的飞速提升和成本的大幅下降，这条原则逐渐变得过时。从以世嘉SS和索尼PS主导的CD-ROM时代到PS2称霸的DVD-ROM时代，再到如今的"次世代"，游戏主机的多媒体机能越来越丰富。显然，诞生于这个时期的Wii也得顺应潮流。照片浏览和MP3音频播放，想必每个玩家都知道Wii的这两个普通到不能再普通的功能。然而除了这些，Wii的非游戏功能还有哪些呢？

这还要从Wii频道说起。将一个个不同的功能模块以频道的方式显示在主界面上，这可以算是Wii的与众不同之处。除了最基本的游戏频道和照片频道之外，我们还可以通过付费／免费下载的方式获得具有不同功能的Wii频道。这些频道的功能千奇百怪，但他们却有着一个共同的特点——贴近日常生活。这其中最典型的例子就是新闻频道和天气频道。只要确保将主机接入互联网，那么用户便可以通过这两个免费频道了解国际时事和最新的天气情况。有意思的是，不同国家的用户，还可以获得富有本国特色的Wii频道。比如在餐饮外卖服务十分发达的日本，Wii的用户就可以通过外卖频道（出前チャンネル）来预订餐点，玩家可以在屏幕中直观地了解各种菜肴，比起电话预订方便了许多。又例如目前最受欢迎的"Wii之间"（Wiiの间），这是一个用家庭聊天方式实现各种多媒体功能的综合性频道。类似"历史上的今天"的内容是这个频道的一大特色，用户不仅可以从中学习到一些常识性的知识，还有机会与化身为虚拟形象（Mii形象）的名人玩偶坐下来聊天。此外，"Wii之间"频道还有一个非常贴心而实用的功能：传授烹饪知识，而且是每天更新的！不难想像这个频道在家庭主妇群体中是多么得受欢迎。

说完了任天堂官方提供的非游戏功能，自然还要顺带一提需要破解才能实现的功能——视频播放。不瞒你说，虽然Wii内置的是吸入式DVD光驱，但如果不借助一些黑客手段，用Wii主机直接观看DVD是根本不可能的。不过在经过一场小小的"手术"之后，这种不可能便成为了可能。不用说DVD，一些常见的视频格式也可以在Wii上播放——前提是用户要事先准备一块硬盘，因为我们根本就不能指望主机内置的512MB闪存能装下多么大的视频文件。■

这是为什么呢？

◎晴天

主持《问题小卖部》这么长的时间，晴天平时也没有少被好友问到买 Wii 的问题，而这次正好趁特企的机会调查了一下身边的朋友，对于“为什么会选择买 Wii”这个最简单的问题，得到的答案也从一个侧面反映出 Wii 大受欢迎的原因。

和大多数家用机玩家一样，晴天身边的好友（各位小编除外）绝大多数都是普通的上班族，能够和所谓“游戏”接触无非只有两种途径：手机和电脑。这群人迫于现实生活的压力，游戏对于他们来说并非必需品，所以在选择上往往也是成两极分化：一类人是压根就认为玩游戏是浪费生命，往往会选择听音乐、看电影等方式进行消遣；另一类人可以接受游戏，认为这是一种打发时间的好方法，他们并不苛求游戏的素质，只要简单有趣就足够了。在晴天调查的 50 位有购买意愿的好友中，有 43 人属于后者且都是受其他人的影响而选择了 Wii，例如某天在经过电玩店时看到有人在电视屏幕前手舞足蹈、电视广告中特别强调电视有体感操作的功能（国内某品牌）等等，而当自己反问他们对 Wii 的了解程度时，得到的回答几乎统一为零，接下来的问题自然就集中在了“该选择哪个区域版本的 Wii”、“如果避免买到山寨产品”这些涉及购机的基本问题上。

从以上的事例反映出了两个现象：一是购买 Wii 的非传统游戏玩家占了绝大多数，他们拥有足够的好奇心，喜欢尝试新鲜事物，而 Wii 的体感操作正好用最直观的视觉效果达到了吸引他们的目的；二是购买 Wii 的玩家对游戏的选择并没有针对性，多半都是要求能够放松身心，达到娱人娱己的目的。他们不需要复杂的操作和规则，只要简单的互动就能得到满足，比起游戏的实质内容，他们更在乎游戏在操作上的突破，毕竟这是以往按键操作所无法体验到的。显然精明的任天堂正是抓住了这两个卖点，才能在高清大势所趋的家用机游戏领域另辟蹊径，充分能够挖掘出非传统玩家的消费潜力并赢得最大利润。或许它并不是引领业界技术的标杆，但没有人能否认它作为商人的敏锐嗅觉。■

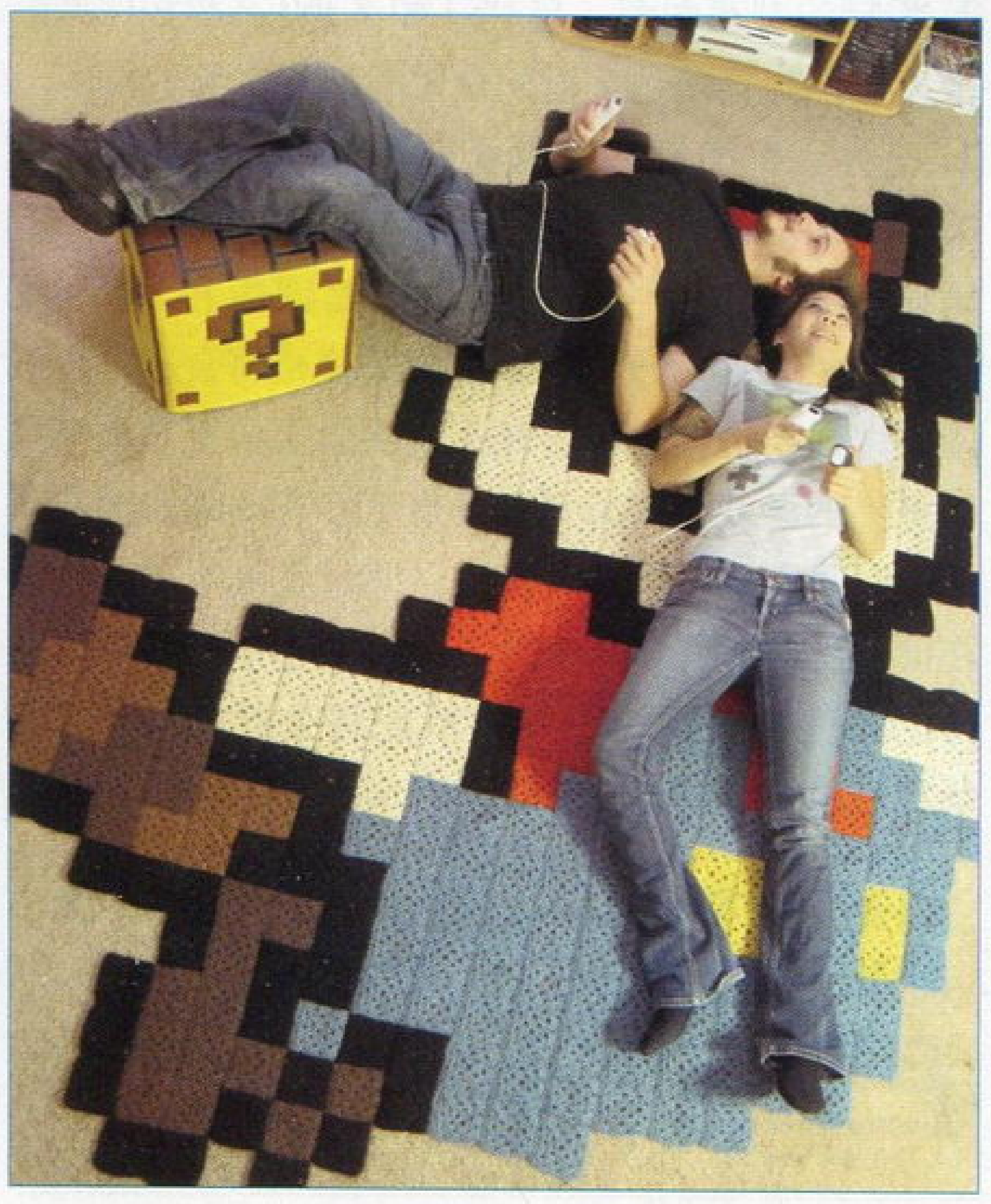


充满辛酸的破解史

◎墨斗鱼

提到 Wii 主机的破解，内行人可以跟你足足侃上几个钟头，外行人则会听得晕头转向。自从电子游戏这种娱乐方式诞生以来，大概还没有哪一台视频游戏设备的破解方式比 Wii 还要让人头痛。这不是说 Wii 的破解需要多么深厚的技术储备，而是因为“道高一尺，魔高一丈”式的破解与反破解竞赛导致出现了多种多样的破解方案。东西看多了，人就难免不头晕。

Wii 的最早破解手段是以硬件改造的形式出现的。只要在主板上安装一块直读芯片，这种手段看起来似乎非常简单。然而，这个过程对于动手能力较差的玩家来说显然是非常痛苦的。你必须冒险拆开主机——这将意味着你将无法再享受任天堂官方的售后服务，根据芯片安装说明上的指示用电烙铁将直读芯片焊接在主板上。有过电烙铁使用经历和参加过大学电子工艺实习的人应该清楚这是一项怎样的技术活：如何用松香清洁焊点周围的赃物、如何迅速而巧妙地用极少的焊锡将直读芯片的引脚与主板上的焊点焊在一起。你在整个焊接过程中基本上都不被允许出现任何失误，否则将意味着主机报废！从最早获得广泛应用的 Wiikey 到针对后续批次改良主板的 D2Ckey，再到 WASABI，皆为此般。摆在玩家面前的路只有两条：要么老老实实花大价钱买正版游戏；要么冒险改机，在阵痛之后享受如同 PS2 时代的游戏乐趣。也许你会说，可以委托游戏店来改造完成改造主机的过程。的确，这是一条可行的办法，而且这也是国内绝大多数游戏店都有开展的附加业务。不过我们要面对这样一个事实，在游戏店改造主机必然要被收取额外的手工费用，尽管有的店家会解释是免费安装，但这显然是一个羊毛出在羊身上的障眼法，更何况在为主机施行“外科手术”的过程中还有可能被一些无良奸商调包——用组装的直读芯片换掉原装的直读芯片！您还别不信，尽管直读芯片是非官方的产物，但照样有盗版存在！



什么，你说为主机安装完直读芯片就算万事大吉了？那估计你是一定没有经历过主机变砖的打击。何为主机变砖？系统瘫痪是也！这是一种只有为主机安装破解直读芯片的用户才可能遇到的问题。通过直读技术跳过系统自检，从而实现对刻录游戏光盘的读取。然而当遇到一些附加了系统升级固件、并且是不属于同一区域版本的游戏，在读取游戏数据之后就会导致主机系统彻底瘫痪。没有恢复手段、好端端的一台主机顷刻间变成了毫无用处的砖头，用赵本山小品中的一句经典台词说就是“晚期，植物人儿”！

硬件破解技术的稳定性无疑是相对较高的，但破解所要花费的成本却比较高。而就在这个时候，另一种全新的破解形式出现了，这就是软件破解。不过，虽然避免了对主机进行物理改造，但破解过程中依然免不了拆机这一手续，而且这一手续基本上只能由游戏店“代劳”。完成破解的先期工序后，你接下来所要做的就是为自己的主机安装一个用于运行游戏的非官方频道——Homebrew，并且可以基于这个频道为主机添加各种实用的功能。看到这里，可能有的人会说，这样一来就可以毫无顾虑地玩游戏了。嗯，似乎的确是这样，看上去很美。只是，你似乎忘记了我在这一部分开头所提到的那句话：道高一尺，魔高一丈。在任天堂官方与民间的技术较量中，你是准备当赢家还是当输家？绝大多数的人肯定选择前者，那么好！从你为自己的 Wii 主机进行软件破解的那一刻开始，你将不得不经常性地重复这一过程：上网泡论坛了解任天堂最新的反破解动向；深入了解软件破解技术的原理和每一个破解环节的具体作用；明白不同区域版本主机在软破解过程中的操作差异，特别是明确自己的主机究竟属于哪一个生产批次、属于什么版本、对应哪种破解程序；定期下载新的破解补丁来更新。这个重复的过程的周期大概是多少呢？通常来说是一到两个月。也就是说，你在一年当中至少要为自己那台可怜的软破解主机更新五六次补丁。

其实，对于喜欢任天堂游戏的玩家来说，如此之多的困难其实并不算什么。只要你有一点耐心，只要你稍微懂得一点电脑技术，那么独自去完成软件破解的全过程根本就算不了什么。然而，如果你购买 Wii 主机的初衷是为了讨好女友、老妈或者是丈母娘，那么问题就来了：面对电脑常识很可能不如自己的女友，或者面对刚刚才学会上网聊天的长辈，将一台经常需要有人维护的主机交给他们将会是多么不明智的举动！■

周边厂商眼中的 Wii 主机

◎ ACE 飞行员

针对本期特划，我们特地邀请国内数家著名游戏周边厂商，围绕 Wii 主机进行了一次问卷调查，希望能从商家的角度切入话题，了解我们很少涉及的 Wii 市场情况。本次问卷我们找到了 6 家厂商，不过由于涉及到一些商业机密和敏感话题，部分厂家选择放弃参与。最终，莱仕达公司和 GTcoupe 两家厂商还是很积极地完成了本次问卷，在此对他们的大力配合表示感谢。

[问题 1]

在三大主机 PS3、X360 以及 Wii 中，贵公司的产品比重大约是多少，请具体说明这样做的原因。莱仕达目前在国内已经推出的电玩周边外设中，三类产品所占产品比重分别为：

莱仕达： PS3 40%；X360 15%；Wii45%。

具体原因是根据国内主机的消费情况确定的，由于 PS3 和 X360 的游戏主要需求是专业性的手柄，方向盘，摇杆等，在产品配套上莱仕达主要是注重单品质量，达到最佳的游戏体验，对于 Wii 相关外设，由于其特定的运动娱乐功能，在产品种类上明显多于前两者。

GTcoupe： PS3：20%；X360：10%；Wii：30%；掌机方面：NDSi/NDSi LL/PSP3000 40%。主要是根据市场的需要进行开发，同时由于 Wii 是体感游戏，相应的增强操控感的周边也比较多。

[问题 2]

现在贵公司 Wii 相关的周边产品主要销售区域在哪里，为什么选择这些区域进行销售。

莱仕达： 主要的销售区域是国内特大城市，比如：上海，北京，广州等，之所以选择这些区域是因为针对 Wii 主机的主要玩家在这些城市分布，作为外设厂商，直接服务于主机用户群是必然的市场选择指导方针。

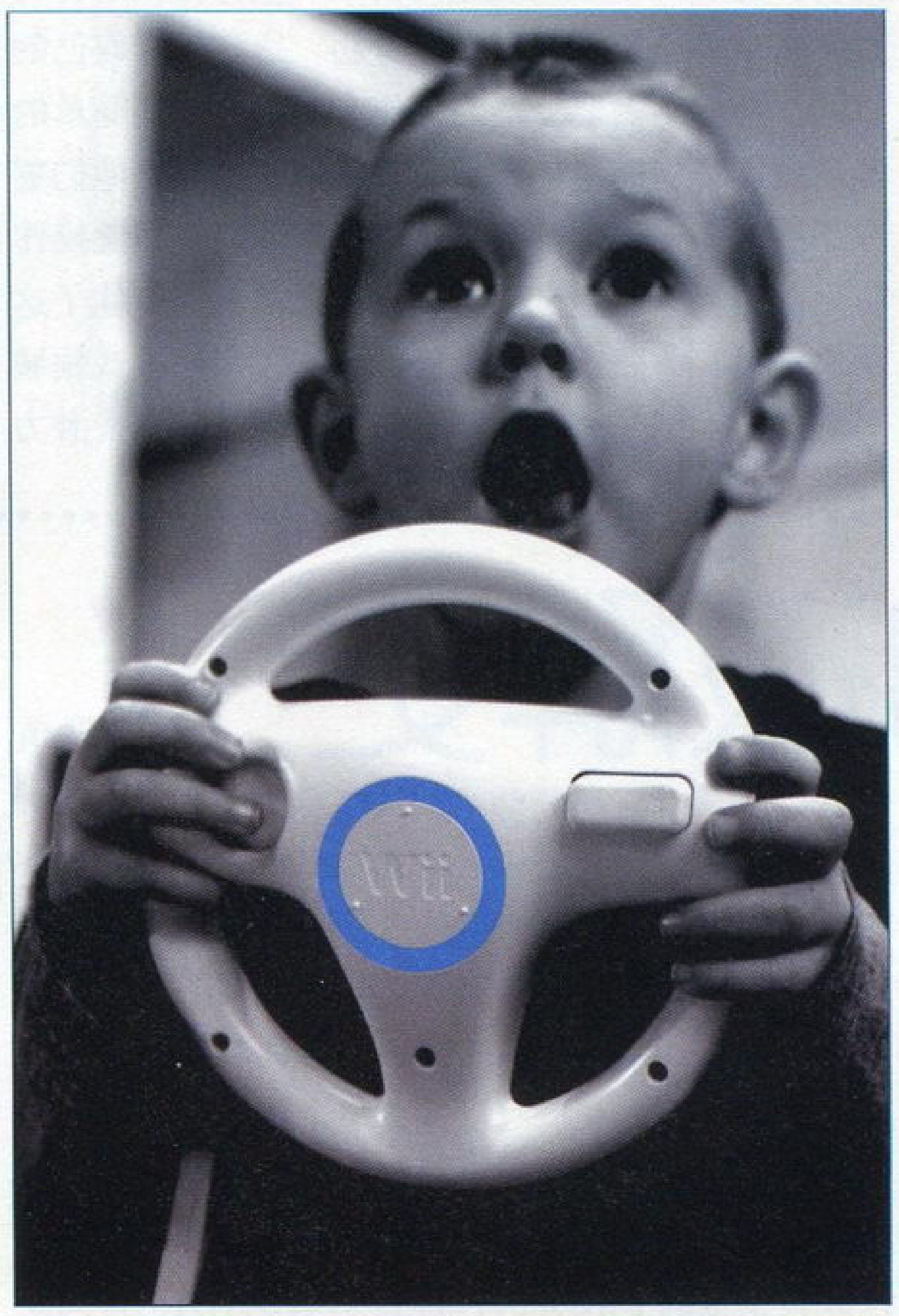
GTcoupe： 主要市场是欧洲地区和日本的一线品牌商。这些地区的客户需要有创意的产品，这与我司创新精神相符。

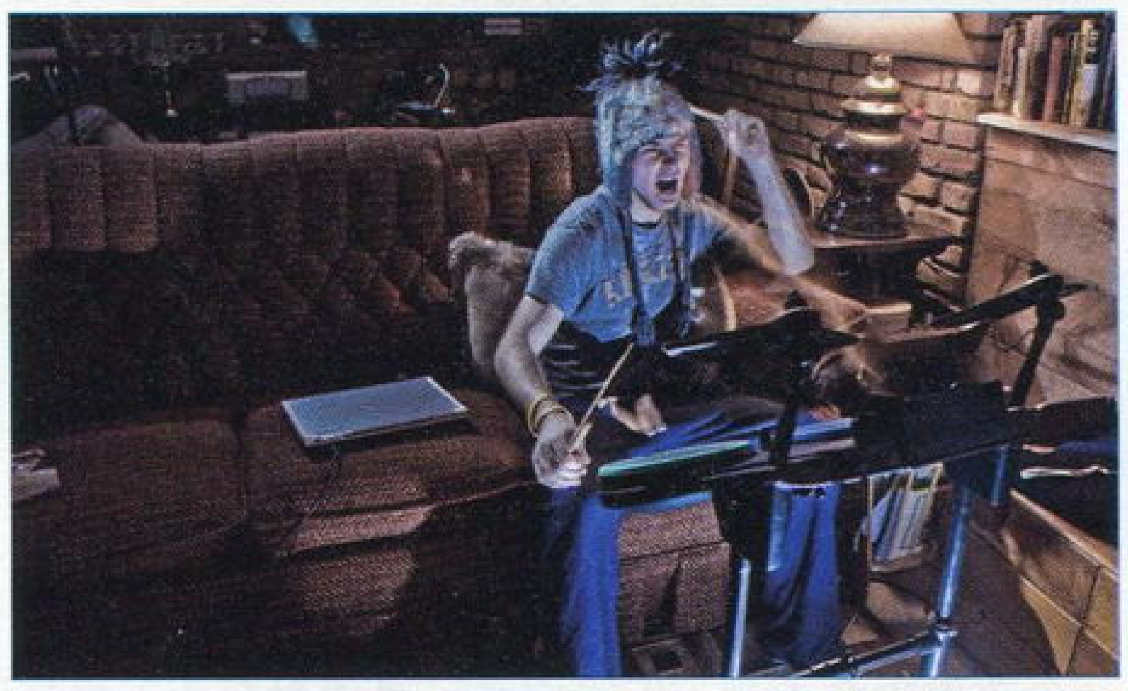
[问题 3]

目前国内市场上，Wii 相关的周边最多，而 PS3 以及 X360 的周边却很少，请说明出现这些情况的内在原因。

莱仕达： 目前 PS3 和 X360 的主机配套游戏还是以传统玩家为主，主要提升的是游戏的感觉，受众比较集中，而 Wii 的体感设计理念和相关游戏设计让它的玩家群扩展到妇女儿童和老人，在现代生活中，体育锻炼和益智娱乐限于空间和时间很难实现，Wii 的体感游戏推出弥补了这方面的不足，因此其主机销量在过去几年迅速增长，自然其周边的需求较大，市场出现较多 Wii 周边也就不奇怪了．另一方面 Wii 的游戏破解在国内越来越多，其普及率越来越高，现在看来其引领的潮流还将持续火热。

GTcoupe： 主要是 Wii 主机的市场占有率高，同时国内是一个有特色的市场——翻版市场泛滥，Wii 可以改机读翻版，同时低价策略和创新型的游戏操控方式，这些都让国内市场的 Wii 主机占有率大。其次 Wii 主机的体感操控游戏方式给周边配件带来极大的商机，例如网球、高尔夫、钓鱼、乒乓球、





水上摩托车等游戏，我们设计的周边配件，可给玩家带来更真实的游戏操控感和更方便的游戏方式。PS3 和 X360 主机暂时没有体感游戏，相应的周边产品也会少。

[问题 4]

根据贵公司了解的海外情况，请介绍一下 Wii 在海外市场地位，以及贵公司对 Wii 主机的看法。

莱仕达： Wii 在海外市场风头一时无二，但不可否认的是 Wii 主机在 CPU 处理速度，高清画面，3D 支持方面明显落后于其他两大主机，虽然在 09 年随着大幅降价和新作的不断推出，其领先地位暂时稳固，但面对挑战，今年也将是 Wii 调整的重要一年，对于具有典型时代意义的 Wii 主机，希望在未来几年仍是游戏市场的主体之一，具体表现让我们拭目以待！

GTcoupe： Wii 主机目前在全世界的销量在三大家用主机中居首．

这是一部很有游戏乐趣，老少皆宜的主机。低廉的价格，众多的有趣游戏软件的支持，创新型的体感游戏操控方式，这也是它攻占游戏市场的法宝。

[问题 5]

进入 2010 年，贵公司对市场格局有没有新的判断，请对 Wii 主机的前景提出自己的看法。

莱仕达： 进入 2010 年，伴随 PS3 超薄主机面世和自身体感操作系统的推出，还有让体感游戏成为主流的 Wii，再加上 X360 的“初生”计划，今年的主机市场竞争更为激烈，Wii 的前景并不明朗，伴随着高清画面和 3D 时代的来临，主机硬件只有不断升级才能占领市场制高点，在这一方面，PS3 和 X360 已经在积蓄力量，因此，Wii 除了在降价后及时推出新的游戏大作外，还要静观其他两大主机的表现，但惟一可以确定的是，不论谁去引领潮流，最终受益的是广大玩家。作为游戏外设厂商，莱仕达也将时刻关注游戏产业的发展，不断为玩家提供更多更好的外设产品，让玩家体验到最真实的游戏激情。

GTcoupe： 新的一年，世界经济很复杂，但游戏世界依然精采．随着去年 9 月份 PS3 超薄版上市，更平民的价格，高清的游戏画面，一流的在线联机功能，更出色的身临其境的感觉让这位昔日的游戏业老大找回了众多玩家的支持与厚爱。相信在今年秋季 PS3 的体感游戏和外设上市，将会侵占很多 Wii 主机的市场份额。所以我认为今年 Wii 主机的销售将会有所下降：

1. 体感游戏新意已过，同行的已追上来。
2. 粗糙的游戏画面，与 PS3 和 X360 高清相比差距极大，这与目前越来越大众化的高清主流不入格。
3. 三大主机的价格差距现在不大，对一部没有高清与 DVD 功能的 Wii 主机优势不大。

因此我认为任天堂在今年会出高清版和 DVD 版 Wii 主机来迎合市场需求，同时价格将会进一步下降，以保持价格优势。任天堂将会采取更多措拖拉拢更多的游戏开发公司以开发更多有乐趣的游戏软件，以吸引更多的玩家追捧。同时我认为 Wii 将会在健身、测试身体机能及在线联机功能方面投入更多的开发精力，2010 年游戏业将会更精彩，将给玩家带来更多的选择，更多有创意与乐趣的游戏。

鸣谢：GTcoupe 与莱仕达公司参与本期特企问卷调查。

GTcoupe™ Leading Innovation>>> 领先·创新　莱仕达™

Where Wii Go?

◎多边形

神游的中国之路

神游（iQue）对于中国玩家来说，是一个有些尴尬的存在。

相信很多玩家心目中对神游的定位总觉得有些模糊。首先，它的确是一家电视游戏厂商，虽然它的产品目前仍以掌机为主，但别忘了它的第一款产品神游机可是货真价实的家用主机。但是，这样的一家“电视游戏厂商”，实质上却只不过是一家代理商而已，它的产品线没有一款是自家独立研发的，即便是号称有着“独立知识产权”的神游机，其核心也不过是一台N64而已。神游就是一家这样让人有所期待却又觉得无奈的中国电视游戏厂商。

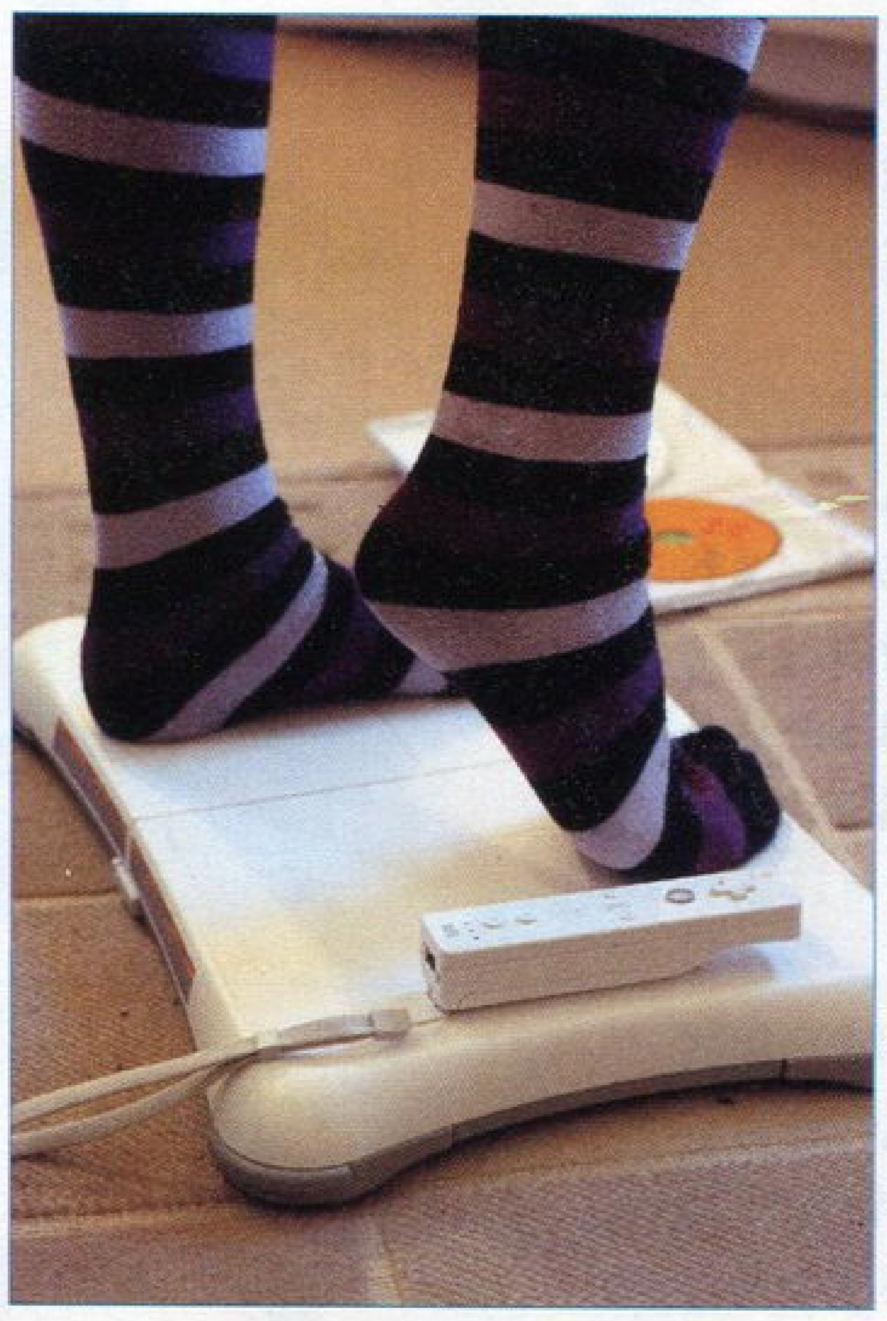
不可否认的是，神游是迄今为止在国内市场最为成功的——我们姑且称之为——电视游戏厂商，它并没有像它的前辈香港万信（曾代理过任天堂GB主机）或北京四通（曾代理过世嘉土星主机）那样成为过眼烟云，而是扎扎实实地在中国大陆扎下了根。虽然明眼人都能看出它旗下的“iQue”系列产品都只是换了个名号的日本任天堂（Nintendo）公司的产品，但低廉的售价和切实的售后服务保障让众多消费者免去了以往购买水货的后顾之忧。即便是神游推出的游戏软件不超过两位数，但在盗版横行的大陆市场却依然能靠硬件的盈利活得风生水起，光是这一点，就足以让另外两个竞争对手吹胡子瞪眼干着急。

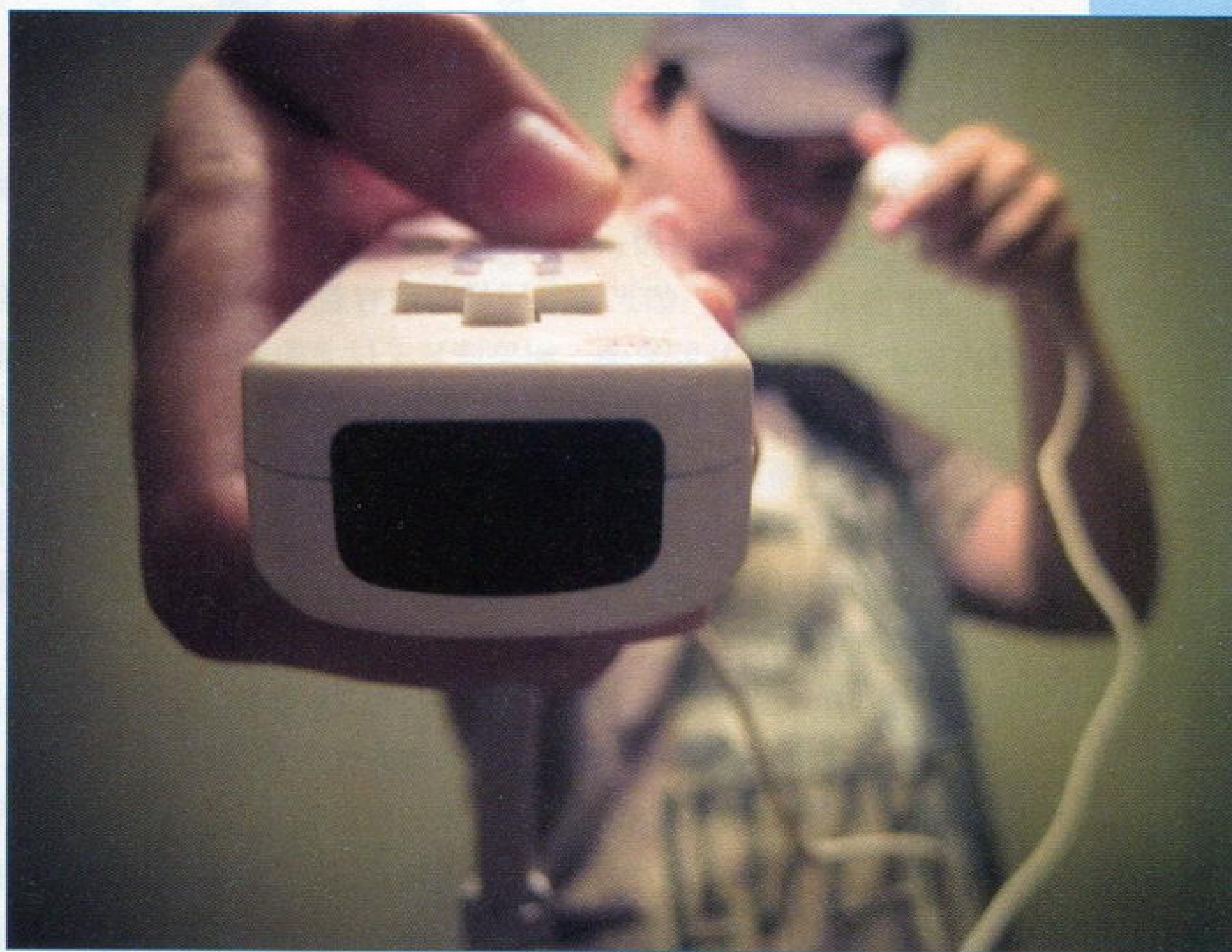
如果说在2003年神游刚刚推出神游机的时候，他们或许还没有琢磨透这中国电视游戏市场的水究竟有多深，但等到2004年他们先后在国内推出iQue GBA和iQue GBA SP的时候，他们或许已经搞清楚了。中国电视游戏市场看上去很大，但却是一个水货常年猖獗，盗版无处不在的病态市场，即便是有着数量庞大的玩家群体，他们的消费也无法给游戏厂商带来任何合法利润，更别提国家相关政策的打压与排挤，让这个市场的病症愈发严重与畸形。“硬件亏本，软件盈利”这个在海外已经被验证为电视游戏行业的金科玉律，在中国是断然行不通的，他们惟一能做的，只能依靠任天堂主机那天生的成本优势，利用硬件的盈利来维持经营。

神游引进任天堂主机的速度和效率的确是令人叹为观止。如果说GBA和GBA SP还处在“捡别人剩饭”的地步，那么从iQue DS开始，神游引进主机的步伐是愈来愈快，几乎做到了与海外市场同步的效率，这让人觉得有些不可思议了。神游究竟是使出何等法力，让他们在中国铺就的行货之路如此顺风顺水？

神游起码做到了两件事：第一、不管是神游说服了任天堂，还是任天堂做出的重大商业举措，我们熟悉的一系列Nintendo打头的产品，全部在国内无一例外地换上了iQue，那么这样的产品就可以堂而皇之地披上了“国产血统”，加之产品的生产线本身就在国内，神游公司也算是半个本土企业，这样的产品便可以不算进口产品，无论从销售还是审批等环节上都规避了许多法律风险；第二、恰逢任天堂在N64挫败后几乎将所有精力集中在掌机市场上，神游从任天堂拿到的产品均为掌上娱乐设备，虽然根据我国相关法律法规的规定，游戏主机依然不允许在国内销售，但这里面关于究竟是什么样的设备才算游戏主机的定义并不那么明确，于是大家就默认为以前那种FC或者PS这样的，才算是游戏主机，而GBA和DS之类的，顶多是个掌上游戏设备，从理论上倒也说得通。而随着iQue DSL甚至最新的iQue DSi等产品在国内市场全面铺开，众多玩家对神游又有了更高的期待，他们希望神游能够将已在全世界大红大紫的Wii带到国内来。

神游究竟有没有考虑过这件事？答案是毋庸置疑的。如果我没有记错的话，从日本第一台Wii卖出的那一天开始，神游的同仁们就已经在为这件事忙碌得不停了。但是这并非像把NDS改成iDS那么容易，Wii本身就是货真价实的电视游戏主机，你再怎么用健身机之类的名号来掩盖它的光芒是不现实的，光是这一点就可以让Wii在中国市场的门外好好歇歇了。另一点比较重要的是Wii有着自己的服务平台Connect 24，有了服务平台，你就需要在这个平台上提供服务和内容，而这一点恰恰是和有关部门的规定与限制背道而驰的。





给大家举个例子，大家可以回想一下，曾有一个名为“盛大盒子”的产品几乎就要出现在市场上了，那是盛大公司联合长虹等国内电视行业厂商一起捣鼓出来的一个玩意儿，用这个盒子你就可以像看互联网那样看电视了，你可以随时随心点拨自己想看的节目，遇到广告就快进，错过精彩镜头就后退，或者随时把自己不喜欢看的节目给关掉。然而就在大家和市场都比较一致看好盛大盒子的表演的时候，有关部门的一纸禁令让这个盒子再也没打开过，他们不允许在未经授权的情况下，把互联网的内容搬上电视机。盛大盒子出师未捷身先死，整个项目所有的投入全部打了水漂。

而Wii的这个服务平台与盛大却有着极为相似的地方，甚至从某种意义上来说，Wii所能提供的内容远比盛大还要盛大。视频、歌曲、图片、游戏、资讯……应有尽有。既然Wii需要将设备接续到电视上，那么就已经触犯了有关部门所说的“不允许把互联网的内容搬上电视机”这一条，光这就几乎已经给iQue Wii判了死刑。另外，针对服务商自行提供服务内容方面，国家的相关制度与法规也有着非常严格的规定，能否有提供内容的资格以及所提供的内容都要经过严格的层层审查，这也是神游为什么至今仍无法顺利地将旗下主机的游戏软件推广开来的重要原因。

我们一直都很羡慕港台玩家，他们不但有行货市场，并且有着众多的本土化游戏，例如最新的《战神Ⅲ》以及《最终幻想XⅢ》这样的顶级大作都会推出中文版，尤其是去年年末刚刚在这两个地区投放了中文版内核的Wii主机和部分游戏，实在是让人羡慕得不行。国内的电视游戏市场看上去好像困难重重，大山一座接着一座压在你肩膀上，但实际上在开放与封闭之间也就是相隔了一张吹弹可破的公文纸。虽然中韩足球之间胜负的那张窗户纸捅了32年才捅破，但我们仍期盼着国家的相关部门和有关法律法规可以采用更灵活更积极的方式来对待这个在海外已经被证实拥有无限商机的市场，那么神游可以利用Wii再次开辟出一片新天地。■



神话的幻灭

◎ Lancer

2009 年 12 月 8 日，日文版《中央日报》发表社论，名为《任天堂 Wii 神话是否破灭？》。该文中，任天堂社长岩田聪用他在几年前说过的一句话总结 Wii 危机浮现的原因：

“在游戏产业里，如果重复同样的内容就会令顾客厌烦。只有持续推出新内容才会保持会社的繁荣，如果满足于过去的成功必然迎来危机。”

岩田聪坦言，Wii 已经陷入“不振之沼泽”。自 2009 年夏季以来，Wii 软硬件销量大幅崩落，任天堂的股价跌跌不休，到 2009 年底已滑落至 3 年零 5 个月来的最低点。三年半以来任天堂的财富美梦化作泡影，山内溥从日本首富被打回原形。除了经济危机与日元升值这两个重要外部因素外，任天堂缺乏划时代新商品也是其体力不支，终由高处摔落的主要原因。Wii 霸气依旧，耀眼的光芒仍然令对手不敢直视。但这光芒已无往日般刺目。

作为美国零售市场年末商战指标的感恩节当周，Wii 销量从 2008 年同期的 80 万台降低到 55 万台，50 美元的降价也无法改变 Wii 的人气整体下行的趋势。Wii 的衰退正好给 PS3 留出商机，PS3 感恩节美国周销量从 13 万提高到 44 万。2009 年 12 月份，各主流媒体与业界分析家以感恩节黄金周的销售数字为依据围攻任天堂，“Wii 泡沫破灭”的论调一时间广为传播。但当人们对 Wii 不正之风的散去而弹冠相庆时，12 月份 Wii 的销量出现戏剧性逆转。该月 Wii 北美销量高达 380 万台，巨幅超越 2008 年同期的 215 万台，达到历史最高点。短短数日间，Wii 的销量从低谷直冲云霄，这一切的乱象令人愕然。2010 年初岩田聪告诉人们“各种迹象表明 Wii 正在复苏”，任天堂把几个天文数字一摆，让试图反驳者噤声不语：2009 年末商战期间，Wii 仍以绝对优势稳居 PS3 与 X360 之上；秋冬两季 Wii 共有 3 款游戏销量超过千万：分别是《Wii Sports 运动胜地》、《Wii Fit Plus》、《新超级马里奥兄弟 Wii》。

这是 Wii 第二轮神话的开始，还是最后的回光返照？

潮流变换



▲玩法古怪的《EA Sports Active》销量达到了将近 300 万套。

2002 年山内溥将岩田聪推上社长之位时，也曾担心所托非人。为确保任天堂的基业，山内溥托付另外 5 名董事辅佐岩田聪。这 5 位代表董事的资历都比岩田聪深，其中年龄最大的波多野信治比岩田聪年长 17 岁。2004 年后任天堂进行了营业机能的重新编制，波多野担任营业本部长，从此开始对游戏的销售方式进行全面改革。为配合任天堂开拓新市场的战略，波多野提出“导购员构想”，即往各游戏店的任天堂专柜派驻导购员，为初次光顾游戏店的新客户介绍游戏产品，并印制游戏机基本知识手册供客户免费取阅。“导购员构想”在日本游戏零售渠道产生了超出预想的大冲击，不仅增添了客源，在销售一线与顾客面对面交流的导购员也为任天堂带来了关于新客户喜好的宝贵信息，这成为任天堂精确判断新用户群体消费需求的重要手段。如今已年近古稀之年的波多野仍然保持每周末到各地游戏店观察顾客的习惯。

Wii 是一部新概念的主机，从游戏开发、宣传到销售都要针对新用户群的特征进行改革。但并非每个第三方都有能力像任天堂一样进行整个

商业模式的变革，在这个完全陌生的市场环境里，多数第三方只能凭借自己对新手消费习性的猜想，或者是紧跟任天堂的脚步。问题在于，从任天堂振臂一呼，向第三方指出新路，到第三方追随而来，建立新作项目以及开发完成并上市，这中间存在至少一年的时差，而在这一年的时间里市场环境可能早已发生变化。

2009年7月Capcom召开了《怪物猎人3 tri》制作完成发布会，除了任天堂与Capcom的巨头外，现场的业界名流络绎不绝，其他第三方高层坐在特别设置的祝贺席位上，寒暄着发表对《怪物猎人3 tri》的期待——这倒不完全是冲着任天堂的面子。《怪物猎人3 tri》是一面旗帜，第三方们都在观望。2009上半年Wii软硬件销量大跌，第三方叫苦不迭。任天堂的大作再畅销也无法挽回第三方的信心，只有来自第三方的百万大作才能证明Wii的投资价值。Capcom内部为《怪物猎人3 tri》制定的销售目标为200万套，考虑到《MHP2G》超过350万套的销量，以及任天堂包办《怪物猎人3 tri》宣传费用的承诺，这个目标并不过分。

多数业内人士曾经认为Capcom及时抛弃PS3投靠Wii是明智之举，2007年秋Capcom宣布《怪物猎人3 tri》叛逃Wii时，股价直线窜升，涨至5年来的最高点。当时Capcom首席财务官充满激情地宣布，Capcom的Wii游戏阵容从3款增加到6款。

Capcom的热情很快就被泼了盆冷水。就在《怪物猎人3 tri》叛逃声明发布后不到一个月，业界评价不俗的《宝岛Z》上市，日本发售首周销量不到1万。《宝岛Z》在美国上市后，同样征服了游戏评论家们，但玩家却不买账，26个月内总共仅销售12万套。美国Capcom公关部高级副主管Chris Kramer心灰意冷地说："如果你不是任天堂，想在Wii上赚钱比PS3和X360难得多。这是一个非常难以穿透的市场，而且它的游戏流行趋势在不断变化。"Kramer还记得Wii刚在美国发售时，随便做个休闲游戏就能大卖的情形。然而第三方还没反应过来，市场风向突然发生变化，Wii的休闲游戏市场突然饱和。Kramer说："现在我已完全搞不清楚这市场到底是怎么回事？"

市场变化之快令第三方猝不及防。由于首批休闲游戏获利，大批新项目匆匆上马，这些游戏尚未完成，销售一线已经传来"Wii休闲游戏堆积成山"的噩耗。据报道，2009年中开始，Target、BestBuy等知名零售商直接告诉发行商"别拿迷你游戏合集来找我们"。一年多以前这些Wii的休闲合集还是刚出炉的热蛋糕，卖得红红火火。一年之后却成为发霉的烂蛋糕，很多零售商避之唯恐不及。Wii最让第三方恐惧的是完全无法预测其用户喜好，有别于传统的用户构成对第三方而言就像一个无规律可循的无理数，对Wii游戏的投资就像赌博，只能将胜负交给老天——就像任天堂的名字一样。然而没有几家公司像任天堂一样受上天眷顾，更何况赌赢的几率似乎正不断降低。对Capcom来说，投资Wii游戏就像多年前投资房地产一样，越来越有隔行如隔山的陌生感。正如Kramer所说："无论你对该主机及其用户做出怎样的判断，总会有更多的反面证据表明这是一个极其分散而混乱的市场。"

2005年5月，岩田聪在E3展前发布会手举"革命"原型机时，提出了"潮流变换"（Paradigm Shift）的新口号，向业界预告了体感革命的到来。2008年7月，岩田聪以业界领潮者的身分再次登台，又一次苦口婆心地提出了所谓的"潮流变换"，仿佛预示了2009年Wii的急转直下。岩田聪认为，游戏产业正在进入"不可知"的时代，过去的一切经验都无法作为未来的参考，没人知道下一场流行之风吹向何处，即使是任天堂也没有永远立于不败之地的把握。一百多年前山内房治郎以"谋事在人，成事在天"的经商理念创办任天堂，这一古训至今仍在指引任天堂前进。8年前山内溥选择资历尚浅的岩田聪继任社长，其理由是"他拥有在游戏业界生存的本能"，言下之意是将岩田聪视为福将，认为其可保任天堂社运昌隆。岩田聪并不反对任天堂神话中的运气因素，但他认为不断的创新是任天堂洪福齐天的根本原因。无论业界处于怎样混沌不明的状态，创新永远是一条通往光明之路。同样是做休闲游戏，任天堂与第三方的本质区别在于：任天堂是第一个吃螃蟹的创新者，而第三方是跟着任天堂捡残羹冷炙的追随者。创新就是用人无我有的独特玩法激起玩家的好奇心，所以同样是迷你游戏合集的续作，任天堂用Wii Motion Plus使《Wii Sports 运动胜地》再次产生新奇感受，半年内游戏销量突破1400万。也有一些第三方从任天堂的创新精神中悟出一些门道，并受用无穷。EA的《EA Sports Active》用几根被核心玩家们耻笑的橡皮筋吸引了非玩家，用廉价硬件周边带来独特玩法的创新之道果然获得市场回报，《EA Sports Active》成为EA最畅销的Wii游戏，半年内销售近300万套。近期于游戏开发者大会公布的《EA Sports Active 2.0》继续走任天堂式创新之道，以任天堂的Wii生命力感应器为灵感，附带一个EA自创的"心跳监测器"，将带来与前作完全不同的游戏体验。在潮流不断变换的新时代，这正是任天堂所倡导的续作策略——过去的续作原则是"进化"，而如今的续作需要的是变革。

泡沫破灭


■休闲用户是否会长期购买游戏令人怀疑。

2009年1～11月，美国Wii销量从2008年同期的800万台降低到580万台。虽然最后一个月的Wii销量占了全年的40%，仍无法改变2009年Wii主机销量大幅降低的事实。由于Wii从10月份开始降价2成，本财年任天堂在Wii硬件利润方面至少将减少1000亿日元。任天堂曾于1月末宣布全年营业利润预计为3700亿日元，较上一财年降低1800多亿日元。NDS本财年软硬件销量稳中有升，综合计算，Wii的软硬件利润额降幅可能超过2000亿日元。有分析家据此得出结论：2009年是Wii"泡沫破灭"之年。

Cowen Group分析家Doug Creutz认为，Wii泡沫的破灭是"成也休闲，败也休闲"。根据该机构于2009年秋冬进行的用户调查，Wii用户的游戏购买量比一年前大幅降低，而PS3和X360用户的游戏购买量正在提高。Creutz认为其中部分原因是经济危机的作用。过去游戏产业曾被认为对经济危机具有免疫力，因为消费者的娱乐预算有限时，会优先选择能用最少的钱打发最多时间的游戏。而2009年全球游戏产业规模大萎缩，原因可能是Wii引入了大量休闲玩家，在经济危机时他们会干脆取消兴趣不是很浓的游戏产品。据统计，2009年传统游戏市场规模实际上有小幅增长，音乐游戏与Wii软硬件销量大幅降低造成了整个市场的萎缩，这两类游戏产品聚集了最高比例的休闲用户。这与Creutz的推断十分吻合。

Strategy Analytics咨询公司分析家David Mercer认为："种种迹象表明Wii的主机销量已经达到峰值，2011年后将明显衰退。到2013年，PS3累计销量将达1.27亿，高于Wii的1.03亿。"Mercer的预测又引起各主机玩家们的一番舌战，索饭们信心大增，任饭们不屑一顾，因为很多年前已经有N个专家"预言"了PS3的胜利，其中一个流传很广的版本是"到2010年PS3将以55%的市场占有率胜出"。不知道Mercer是如何将他预测的数字精确到小数点后两位，这类砖家预测数字通常都很有哗众取宠与自我炒作的嫌疑，看客们大可不必较真。这场争论的真正意义在于：PS3胜利论在偃旗息鼓近三年后重出江湖，表明整个业界对PS3的信心回归，以及对Wii的信心流失。2007～2008年间PS3的糟糕表现考验着所有PS3支持者的信心，在Wii压倒性的销量优势面前，即使是最乐观的索饭也难免底气不足。2008年业界对PS3最乐观的预测也只不过是当个亚军，没人敢质疑总是供不应求的Wii。2009年初，任天堂终于解决了困扰三年的缺货问题，向几家新生产商下了大批量的主机生产订单。这些饱受经济危机之苦的厂商欢天喜地地开动机器，满心期待着任天堂像

传闻的一样不断要求他们满负荷生产。进入 2009 年夏季，任天堂发现以往在货架上摆不了多久就被抢走的 Wii 居然开始滞销，任天堂破天荒地实施减产，两家主要生产商的订单数量被减少了将近一半。被视为全球游戏产业前沿的日本首当其冲。2009 年春季，Wii 在日本的销量连续两个月落后于 PS3，高高在上的 Wii 也有周销量仅 1 万台的时候。由于大作供应不足，任天堂早已料到春季 Wii 将有一段低迷时期，并于 2008 年秋季下调了 2009 年第一季度的收入预期。但 Wii 的低迷程度令人始料未及，岩田聪罕见地抱怨本国同胞“对新娱乐类型太容易厌倦”。

日本 PC Watch 网站专栏作家后藤弘茂认为，2009 年春季 Wii 在日本的销量大跌与 20 多年前美国“ATARI SHOCK”的前兆有很多相似之处，在最恶劣的情况下完全有可能出现“NINTENDO SHOCK”。“ATARI SHOCK”的成因是过多的垃圾游戏将极少数的优质游戏包围，垃圾游戏以贱价销售，完全破坏了市场的价格体系，即使品质出众的游戏也只能自降身价以防积压。Wii 也开始出现类似的困境。低开发成本的《Wii Sports》、《Wii Fit》等指引第三方批量开发各种具有强烈投机性目的的低投资游戏，这些游戏因为质量不佳和宣传不足以致大量滞销。Wii 的休闲游戏面向的是很少光顾游戏店的非玩家，只能通过长期销售才能实现较为可观的累计销量。但日本游戏业界早已形成“首周销量不佳就大幅降价清仓避免积压”的零售环境，除了任天堂等极个别的实力厂商能影响零售商延长游戏上架时间外，多数第三方如果无法拿出令人满意的首周销量成绩，就只有等待值崩的命运。从 2008 年开始，值崩已成为日本第三方游戏的常态，发售一周后即降价至三分之一以下的游戏比比皆是。即便如此，2009 年销量超过 10 万套的第三方 Wii 游戏屈指可数，日本第三方对 Wii 游戏的投资几乎全线亏损。Koei 为亲近任天堂，曾宣布 Wii 独占《战国无双》系列”，并于京都修建新办公楼。抱以厚望的《战国无双 3》发售后销量惨淡，Koei 将财年利润下调 97%，PS3/X360 版计划中；Square Enix 开发 4 年的《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》遭遇大值崩，累计销量不到 7 万，售价跌至 2000 日元以下。由于对 Wii 信心不足，已公布一年多的《勇者斗恶龙 X》至今仍未动工。在押宝于 Wii 的第三方中，二线发行商 MMV 的境遇最具代表性。2009 年 MMV 在 Wii 和 PSP 上埋头苦干，到年底进行财务统计时发现，5 款 PSP 游戏中有 4 款盈利，而 4 款 Wii 游戏中有 3 款亏损。PSP 游戏不仅平均开发成本较低，而且销量整体高于 Wii 游戏。

2009 年最受业界关注的第三方 Wii 游戏也难逃厄运。《怪物猎人 3 tri》发售一周后即出现大值崩的报道，某家电量贩店打出 2980 日元的最低价，据称很多商店卖了整个星期，首批出货消化率仍然不到 50%。《FAMI 通》专栏作者、秋叶原某游戏老铺老板稻越一之认为，《怪物猎人 3 tri》是日本业界五年一见的壮绝大值崩。该论断引来又一场大论战。任天堂支持者认为所谓值崩只是部分商家低价促销拉拢客源，50 多万的首周销量无论如何也算不上“大暴死”。但《怪物猎人 3 tri》目标销量 200 万，最终累计仅勉强突破百万是无法抹杀的事实，而且其中至少 20 万套以上的销量是售价不到 3 万日元的“促销版”。目前《怪物猎人 3 tri》在亚马逊的售价仅 1480 日元，而更早发售的《任天堂全明星大乱斗 X》乃至《塞尔达传说 黄昏公主》售价仍在 5000 日元以上。



■坂口博信的 Wii RPG 新作《最后的故事》令人期待。

走出迷局

日本第三方哀鸿遍野的同时，欧美第三方也在劫难逃。

据美国游戏评级组织 ESRB 的游戏列表，截至 2010 年 1 月份，PS3 游戏共有 696 款，X360 游戏共 957 款，而 Wii 游戏多达 1415 款。历史上从未有哪部主机像 Wii 那样从首发开始连续三年供不应求，只用了 3 年时间累计销量已突破 6000 万台。巨大的装机量、较低的游戏开发成本，以及用小成本体感游戏一夜暴富的可能性，诱惑着中小型游戏开发商一拥而上。任天堂为实现拉拢第三方的目的，在游戏质量审核机制上有所放松，Wii 因而迅速充斥了大量的劣质游戏。NDS 发售 5 年于美国发行的游戏数量不到 1400 款，发售十年的 PS2 游戏数量也不过 1943 款。Wii 的年均发行游戏数量正跃居历史主机之首。但是与实际游戏数量相反，玩家实际感觉到的情况却是“Wii 的可玩游戏最少”。据 Metacritic 统计，2009 年 Wii 的 90 分以上游戏仅 1 款，游戏平均得分为 67，为现役五大主机之最低值。Wii 的 50 分以下垃圾游戏所占比例为 13%，为现役主机之最高值。分析家 Pachter 说：“你认为有多少款 Wii 游戏开发成本超过 500 万美元？可能是 5 款。有多少款游戏成本超过 300 万？可能是 100 款。问题就在于它的游戏太容易开发。我认为市面上领跑的 Wii 游戏只有 3 款，在其周围垃圾成堆。”

Wii 垃圾成山的局面很快就会改变，因为在第三方的新财年计划中，Wii 新作项目锐减，第三方的资金与资源越来越集中于日益成熟的高清主机。太多的休闲游戏与劣质游戏激化了核心玩家对 Wii 的反感，欧美多数综合游戏媒体早已表现出“倒任”倾向，Kotaku、Joystiq 等著名游戏博客站经常出现谩骂 Wii 的过激言论。玩家对 Wii 的关注度也明显下降，IGN 网站的平均访问量分布中，Wii 频道只有 PS3 频道的三分之一。任天堂获得了数量可观的新用户，却丢失了为数不少的老玩家。第三方依然无法融入任天堂独特的生态体系。

第三方对 Wii 热情消退的另一个重要原因是在 Wii 上很难形成一个可持续发展的游戏系列。即使某个厂商撞大运，推出的某个 Wii 休闲游戏卖了上百万，续作继续热卖的可能性微乎其微。除了任天堂的游戏外，第三方的休闲游戏系列难以保持长期活跃。非玩家们出于好奇而购买了第一作后，难以再产生购买续作的动力。休闲型游戏缺乏《光环》、《GTA》等传统核心向大作的品牌忠诚度，同样用数千万美元广告费打造起来的品牌，休闲游戏的品牌效应可持续性远不及传统大作。

分析家 Michael Pachter 认为，Wii 不存在“泡沫破灭”的问题，只不过是从天上落回了地面。Wii 的硬件销量仍有绝对优势，短期内还看不到被 PS3 或 X360 超越的可能，但第三方的营业收入中，高清游戏所占的比例会不断提高。在 Pachter 看来，Wii 的第三方软件销量不振原因再明显不过：家庭主妇们把 Wii 当作健身机，他们只需要一款《Wii Fit》；老奶奶们只需要与孙子一起玩《Wii Sports》；而 20 来岁的年轻人可能只需要《吉他英雄》。他们不需要再买其他软件，“他们甚至没有意识到其他 Wii 游戏的存在”。

2010 年 2 月，任天堂于世界各地举办“任天堂世界峰会”，公布了新一年任天堂传统大作的发售计划。《超级马里奥》、《塞尔达传说》与《口袋妖怪》这三大传统支柱都将在 2010 年推出续作。当索尼与微软将为体感开战时，任天堂将制造最强盛的传统大作之年。与第三方的合作方式也发生变化，《银河战士 另一个 M》、《最后的故事》等大作都是由第三方开发、任天堂发行。用任天堂的角色、品牌与发行资源助第三方分享 Wii 的果实，挽回第三方失去的信心，表明了任天堂的诚意。

我们不知道第三方是否会回心转意，我们很清楚的是，要挽回失望而去的核心玩家，需要少一些广告费数倍甚至数十倍于开发费的休闲游戏，把更多的真金白银用来开发价值含量更高的优质大作。■

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

特报 《最终幻想XIII》突破500万，3D立体版现身！

3月8日，《最终幻想XIII》于北美发售前夕，Square Enix在美国旧金山举办了盛大的首发庆祝活动。该活动的举办地点是游戏开发者大会会场附近的凯悦大酒店，因而邀请了众多参加GDC的业界人士与记者到场。本次首发活动分为两部分，白天是面向玩家的体验会，晚上则是面向业内人士的首发派对。

《最终幻想XIII》的首发派对于晚上7点开始，SE社长和田洋一上台发表讲话，还向记者亮出了游戏中露西纹章的纹身，不知是否在模仿彼得·摩尔。和田洋一的演讲之后，会场大屏幕开始播放美版预告片。令人惊异的是，除了普通版预告片外，现场还播放了3D立体成像版的预告片，SE向在场所有观众发放了立体眼镜，特别为3D版制作的预告片让观众惊叹不已。和田洋一表示，虽然《最终幻想XIII》本身没有3D游戏模式，但是这也可以说是未来《FF》的一个发展方向。

《最终幻想XIII》于北美发售后的第二天，SE发表新闻稿，宣布该作全球累计出货量已经突破500万套。此前SE曾表示该作的目标销量为600万。目前"《最终幻想》系列"累计出货量已经达到了9600万套。



■现场播放的3D立体版预告片。



本期大事记 DIGEST

03.02 Activision Blizzard的年报透露Infinity Ward两位最高管理人Jason West和Vince Zampella已经被辞退。

03.03 Jason West与Vince Zampella正式起诉AB，索赔3600万美元。

03.03 Take-Two宣布计划裁员15%，《生化奇兵2》出货300万套。

03.04 板垣伴信宣布成立英灵殿工作室，开发中的新作目标销量400万套。

03.08 Square Enix于旧金山举办《最终幻想XIII》首发庆祝活动，并公布3D版预告片。

03.08 Activision Blizzard宣布成立《使命召唤》事业部门，《COD》量产计划正式启动。

03.09 2010年游戏开发者大会于旧金山举办，索尼召开新闻发布会，正式公开PS3体感控制器"PlayStation Move"，首次公布该手柄配对的副手柄。

03.11 游戏开发者选择奖颁奖礼召开，《未知海域2》独揽5项大奖。

NOTEPAD

软件 创意名作《Portal》续篇大进化

2007年Valve公司推出了《半条命2 橙盒版》，其中除了有《半条命2》及其一二两张资料片以及《军团要塞2》外，还有一个实验性质的创意作品《Portal》。令人出乎意料的是，《Portal》竟成为《橙盒版》最大的亮点，在业内获奖无数，总共获得70多项大奖，包括2008年游戏开发者选择奖。甚至比《半条命2》本身还要受欢迎。由于《Portal》取得的成功，当年仅仅是用于实验的一个创意被Valve发展成完整的游戏，《Portal2》将于今年第四季度与玩家见面，对应平台为X360和PC。

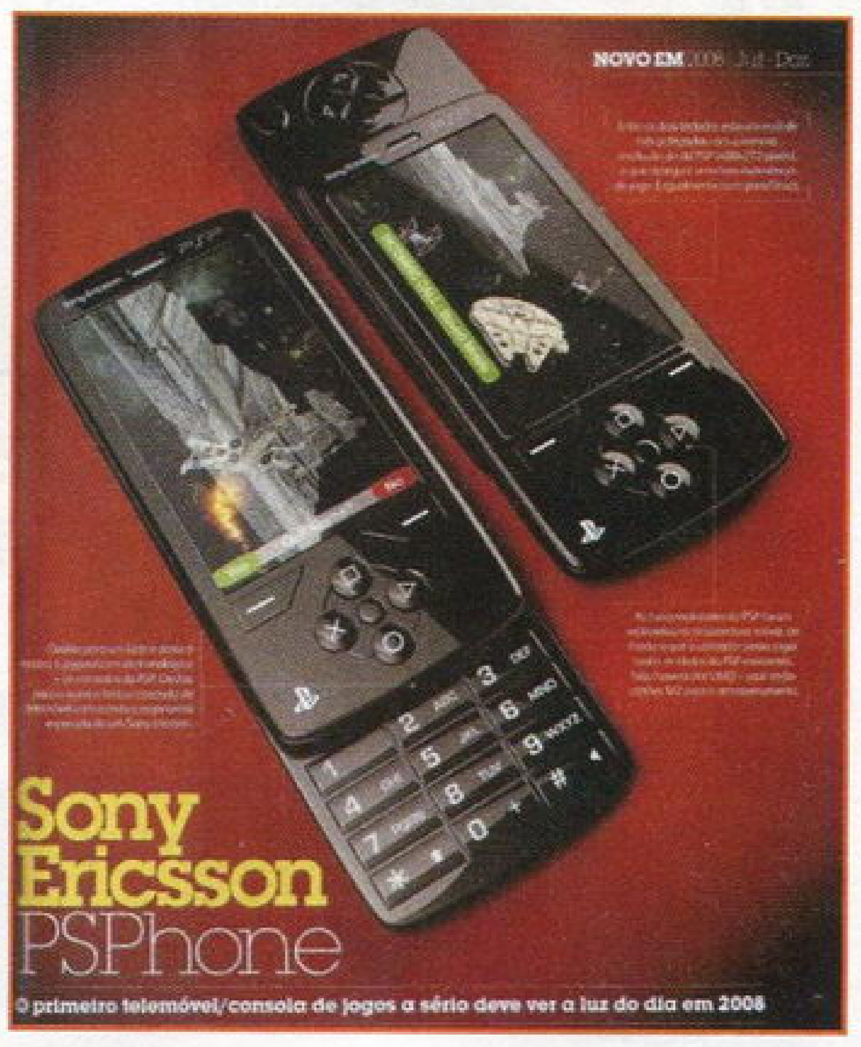


《Portal》只有三四个小时的游戏流程，而《Portal2》将会是一个完整的游戏，有新的游戏方式、丰富的剧情和大量的惊喜。制作人Gabe Newell表示，本作是Valve历史上做过的最棒的游戏。本作有单人也有多人合作模式，将围绕新角色展开。在《Portal2》公布的同时，也激化了关于《半条命2 第三章》将于年内发售的传闻。自从2008年10月透露了一些蛛丝马迹之后，该作就再也没有亮相过。最近有传闻称《第三章》之所以一直没有音信，是因为Valve花费了大量的开发时间将《第三章》制作称一个完整的续作，相当于《半条命3》。

硬件 权威媒体披露PSP手机年内上市？

关于索尼爱立信将会推出手机版PSP的传闻几乎从未间断过，而从去年开始，一些权威媒体也在报道PSP Phone的消息，可信度似乎越来越高。最近《华尔街日报》声称，根据他们获得的内线消息，索尼已经准备好了一个新系列的智能手机，可以下载PSP游戏游玩。《华尔街日报》的报道中还提及索尼正准备一款与iPad对抗的平板电脑，同样也会结合PSP游戏功能。这两款产品都将于2010年内上市，但售价和产品的某些功能还未确定。

索尼爱立信曾经表示，推出PSP手机只是时间问题，而且索尼CEO霍华德·斯金格非常重视旗下各产品的互相结合。《华尔街日报》指出，推出PSP手机的目的是为了增加"索尼网络服务"的对应产品种类，造型与很多智能手机相似的PSP go已经为PSP手机的设计提供了框架。据报道，在索尼的未来计划中，该产品有着重要的地位。去年索尼爱立信的手机出货量大跌41%，索尼需要推出具有独特优势的手机产品摆脱颓势。



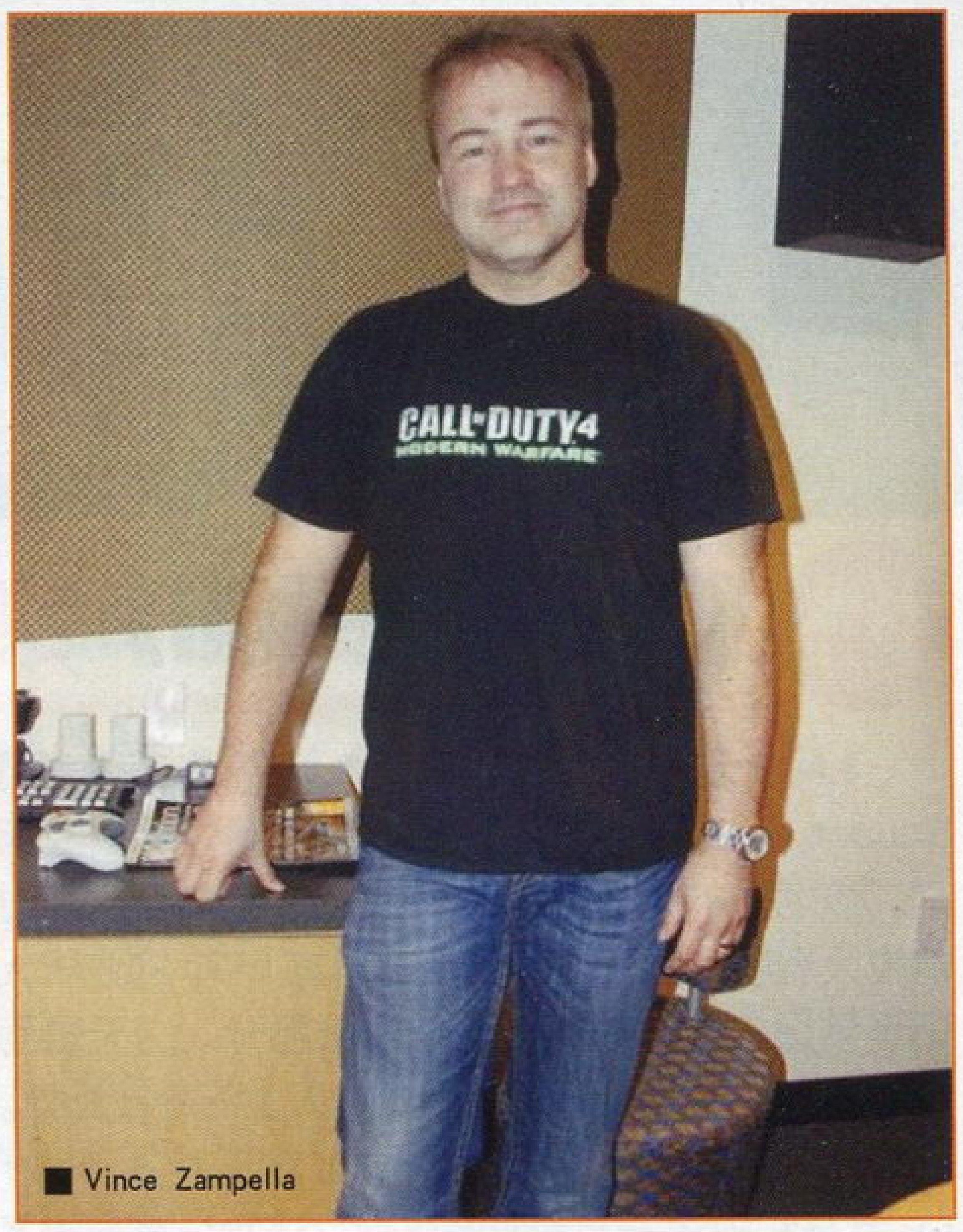
▲数年前国外某杂志设计的PSP手机假想图。

事件 EVENT

AB内战！《使命召唤》制作人遭解雇

Infinity Ward（以下简称IW）开发的《使命召唤 现代战争2》是2009年销售额最高的游戏，按理Activision Blizzard（以下简称AB）需要对其进行嘉奖。然而令人意外的是，3月2日AB向美国证监会提交的年报中透露：IW的两位最高层已经被辞退！

AB提交的声明中说："AB已经结束了内部人事调查，IW两位高级管理人因违约和违纪行为已被辞退，此事可能招致官司诉讼，不过预计不会对本公司造成实质性影响。"虽然声明中并未提及两位高级管理人的名字，但是IW的总裁Jason West和首席执行官Vince Zampella同日在其个人主页中透露自己已经离开了IW。作为当前最红的游戏开发商，IW的两位最高层在巅峰时期突然离去，整个美国游戏业界都对此议论纷纷。



■ Vince Zampella

神秘保镖包围IW总部

有内部人士透露，IW与AB之间剑拔弩张的气氛已经持续了好几个星期，并于3月2日达到了顶点。当日上午，AB的多名高层召开会议。据IW员工称，这次会议后West和Zampella"突然失踪了"。而在IW的加州Encino总部园区外，突然出现一群态度强横的"保镖一样的家伙"。这些"保镖"拒绝说明出现在IW总部外的原因，IW的开发者们"都被吓坏了"。

AB实施"暴力审讯"

3月3日，West与Zampella正式宣布起诉AB，其代表律师Robert Schwartz向各界媒体发表了新闻稿，West与Zampella在新闻稿中透露了这起官司的缘由。两位IW创始人表示，AB用所谓的"违纪"与"违约"为借口将其辞退，真正的原因是AB不愿意向他们支付应得的《现代战争2》收入分红。根据IW与AB过去签署的协议，AB需要在2010年3月31日向West和Zampella支付分红，在月初以捏造的罪名将两人炒掉，显然是为了省下这一大笔费用。West与Zampella说："这起官司惟一的，也是很遗憾的原因是由于被告AB公司令人发指的傲慢、放肆与贪婪。"



■ Jason West

新闻稿中透露，AB完全无视人权，像独裁者一样给West与Zampella扣上了子虚乌有的罪名，而且AB的调查人员还使用了"暴力审讯"的手段，将IW的员工带到没有窗户的、密室一样的会议室里进行了长达6个小时的审讯，在此过程中使用了极为蛮横的手段，蛮横到一些员工"被逼哭了"。AB调查人员还告诉West与Zampella，如果他们试图安抚员工，就会被扣上"违纪"的罪名。此外，AB还侵犯了West和Zampella的个人隐私，强制要求检察其个人电脑、手机和其他相关设备，两人以个人隐私为由拒绝配合调查，这就构成了AB所谓的"违纪"罪名。

索赔3600万美元

Jason West表示，得知被AB辞退后，他非常震惊。"我们将自己全身心地奉献给公司，不仅建造了一个世界级的工作室，而且组建了一个我们引以为傲的团队，为之奋斗了近十年。我们认为我们所做的产品就是本身就好的证明。我们为AB做了贡献，本来不应该通过起诉来获得报酬。"

West与Zampella要求AB向其赔偿3600万美元，其中主要是其应得的收入分红。他们曾于2008年与AB签约，将聘用合同续签到2011年10月。IW按照合同规定于2009年11月15日之前提交了《现代战争2》的开发成品，作为回报，AB承诺向IW提供经营自由权，并可获得《现代战争》品牌的部分权利，使用该作引擎开发的所有游戏IW均可得到一定的利润分红，AB还承诺提高对IW的报酬，以及给与一定数量的员工购股权。新闻稿中说："AB的CEO曾经公开表示他认为运营游戏工作室的最好方式是要形成'怀疑主义、悲观主义'的企业文化，他宁愿把钱给律师也不给自己的员工。"

West与Zampella的新闻稿发布后，AB很快作出回应，表示他们的起诉是完全站不住脚的，AB拥有《COD》品牌的绝对所有权。AB的声明中说："过去8年，AB为这些高管提供了所需的资金帮助他们成立了IW，帮他们蓬勃发展，获得了巨大的个人成功和财富。作为回报，AB希望他们尊重自己对AB的责任，我们已经表现出极大的耐心。"

我在之前就职的公司里，已经创作了世界上最棒的格斗游戏《死或生》。而格斗游戏再一次走入了死角，老实说，如果不是因为有《死或生》，格斗游戏老早之前就已经穷途末路了。



近日英灵殿工作室正式开张，板垣伴信接受日本杂志采访时又发表了一如既往的狂妄言论。他还表示，"没必要和自己的亲生女儿竞争"，所以不打算再做格斗游戏。

如果我是他们，会为自己做的事感到羞耻。



美国任天堂总裁雷吉最近再次炮轰"只会当跟屁虫"的索尼和微软，他表示任天堂已经在研究所有人都想像不到的全新游戏玩法，当这种创意惊人的新产品公布时，索尼和微软会为其仍在模仿Wii的那一套而羞愧得无地自容。

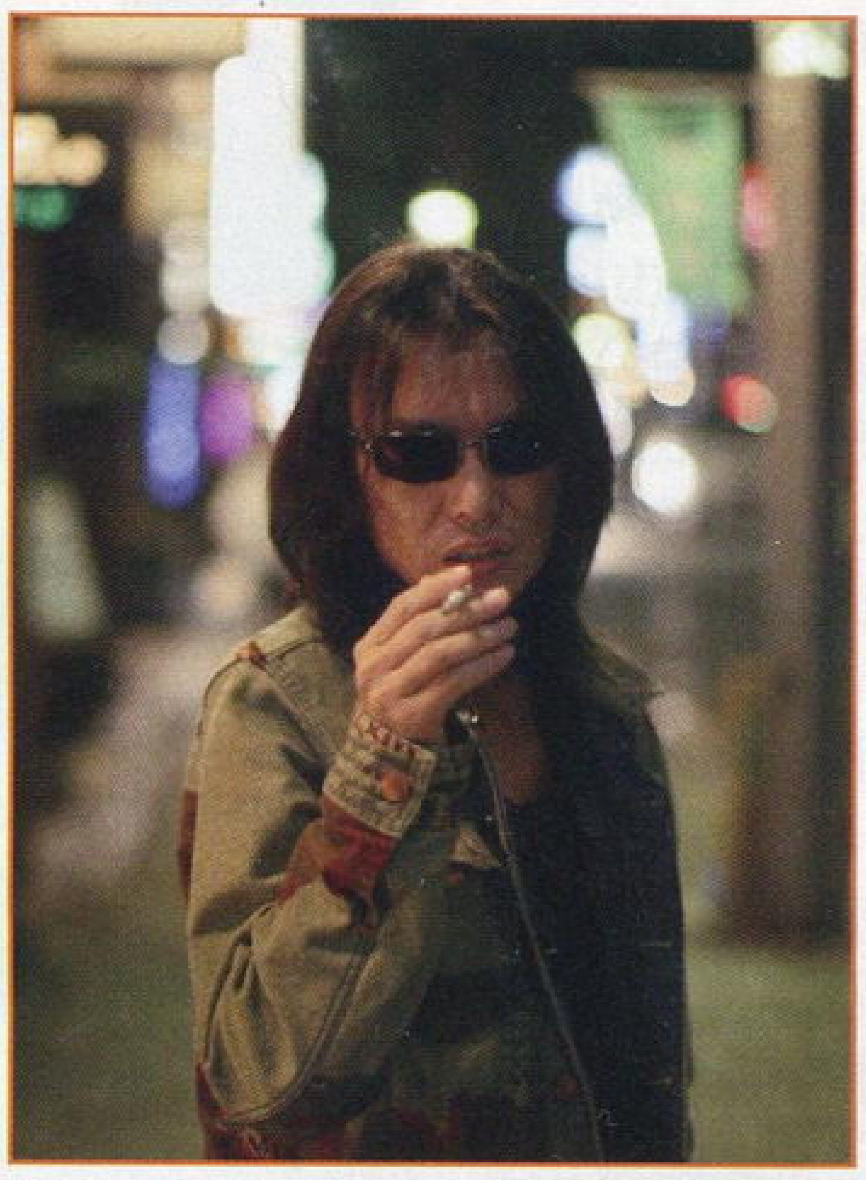
业界声音

《COD》量产计划公开

West与Zampella离去后，AB派出两位高管在过渡期内带领IW。这两个人分别是首席技术官Steve Pearce和制作部主管Steve Ackrich。同时AB透露了将《使命召唤》品牌量产化的初步计划，而在该计划中几乎排除了IW这个最重要的工作室，IW今后可能会专注于开发原创新作。AB表示他们已经围绕《COD》建立了一个巨大的新商业部门，将会扩张《COD》的覆盖面，开发新类型的游戏。AB新成立的旧金山Sledgehammer Games正在开发一款新形态的《COD》，其游戏类型是"动作冒险"，据传将采用第三人称视点。Sledgehammer是由《死亡空间》开发商的两位关键人物创办。

网游版《COD》也确定开发中，AB正在与亚洲的多家合作伙伴探讨，以网游的方式将该系列打入亚洲。网游版《COD》可能采用道具收费制，盈利模式与EA的《战地 英雄》类似，AB亚太区总经理Philip Earl将率领《COD》事业部门。

特报 SPECIAL 板垣伴信成立英灵殿工作室



《死或生》制作人板垣伴信与Tecmo之间拖了两年的官司纠纷终于在不久前和解，而板垣伴信自己创办的游戏工作室日前总算正式开张。去年板垣伴信曾向媒体透露，他的工作室名叫“东京海盗”，不过这个酒后想到的名字显然不大妥当，所以板垣伴信决定将其工作室更名为“英灵殿”（Valhalla Game Studios）。

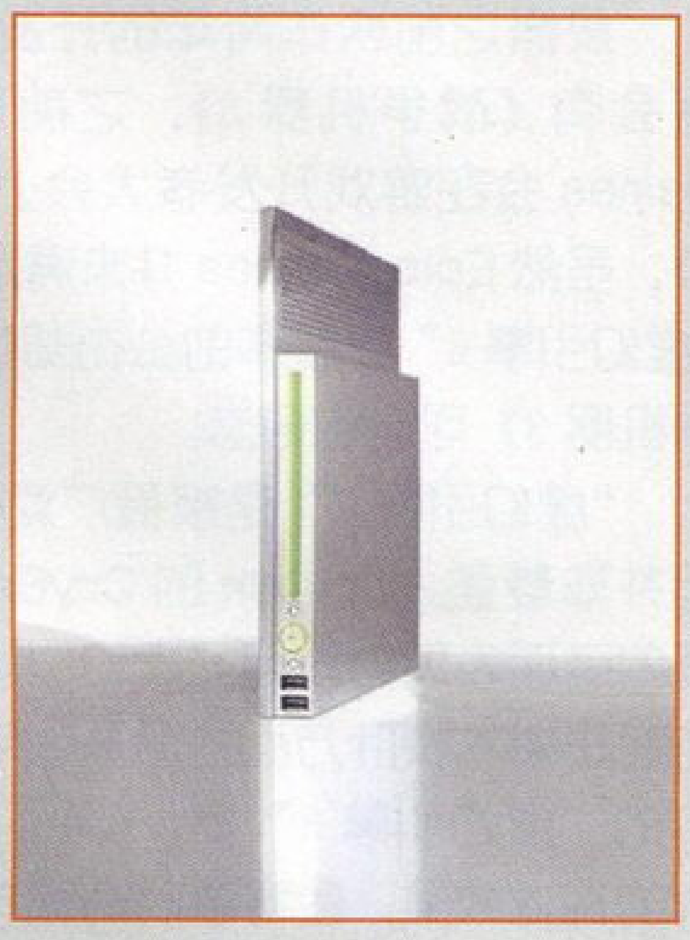
当年板垣伴信因为与前Tecmo社长安田善巳的恩怨而离开Tecmo，与此同时他挖走了Team Ninja的大多数核心人员。这些旧部下一直跟着板垣伴信，这次成立的英灵殿工作室基本保持了原Team Ninja的阵容，板垣伴信本人担任的是首席技术官，首席执行官兼松聪是前Tecmo美国分公司社长，首席财务官为前Hudson美国分公司首席财务官迁尚之。开发人员包括首席程序师佐佐木卓郎和前田泰志、首席游戏设计师江原克则、首席关卡设计师张户恒平等都是过去《DOA》和《忍者龙剑传》两大系列的核心开发者。目前英灵殿工作室的员工数量大约为50人，板垣伴信表示他会适度扩张，但不会超过100人。

关于目前正在开发的新作，据板垣伴信透露，他的这款游戏肯定不是格斗，将会是一个前所未有的新类型作品。该作极有可能是PS3/X360跨平台。板垣伴信对本作的期望很高，他说：“在销量方面，我做得最好的游戏是《死或生3》——卖了200多万套。对于这款游戏，我希望至少是它的两倍，也就是让400万人玩到。如今已经有不少销量上千万的游戏了，所以我认为400万这个数字不算夸张。”目前在英灵殿工作室的官方网站中，正在为新作招聘开发人员，在相关描述中表示这是一款面向高清主机的游戏，由于“主机”一词用的是复数形式（Consoles），因此可推测其为跨平台。

硬件 HARDWARE 超薄版X360开发中？

3月初微软CEO史蒂夫·鲍尔默在华盛顿大学发表演讲，在演讲后的问答阶段，史蒂夫说：“未来我们可能会推出更多尺寸的X360机型，它们会有不同的价位和配置，我们认为这将会非常重要。”

由于超薄PS3发售后销量一举超越了X360，微软没理由错过超薄X360的商机。有趣的是，在史蒂夫的演讲发布后不久，微软Xbox事业部门开始在官方网站上招聘X360主板设计工程师，并且在工作描述中称“微软正努力通过多样化的产品扩大主机市场”。这更进一步激化了超薄版X360的传闻。



▶超薄X360假想图。

INFO 新闻短波

SFC名作《魔装机神》重生

NBGI宣布将于5月27日推出SFC名作《魔装机神 元素之王》的NDS移植版，正式定名为《超级机器人大战OG传奇 魔装机神 元素之王》。本作将保留原作的基础，并根据最近的系列作进行调整。



《异色代码》开发商破产

开发了《异色代码》、《国王物语》等游戏的CiNG公司由于负债2.56亿日元无力偿还，已于3月1日申请破产，目前该公司已正式停止营业。CiNG公司成立于1999年，由原Riverhill Soft公司的游戏制作人宫川卓也、铃木理香创建，Level-5创始人日野晃博也是出身自Riverhill Soft。

Bungie新商标

Bungie最近申请了一个新商标，叫：Bungie航天（Bungie Aerospace）。由于在商标中带有公司名，因此不大可能是游戏名，倒更像是准备授权给其他厂商使用的引擎名。

BUNGiE AEROSPACE

《无限试驾2》

Atari日前宣布，对应PS3/X360的《无限试驾2》将于今年秋季发售，本作仍由前作的Eden Games开发。本作将会有更多样的天气效果，并强化车损效果和单机故事模式。



千万美元打造《幽灵行动》小短片

育碧日前透露，为了宣传秋季发售的《幽灵行动 未来战士》，育碧将会推出一部20分钟左右的真人实拍小电影作为其前传。这部小电影虽短，投资额却达到了800～1000万美元，聘请了获得奥斯卡动画短片奖的Francois Alaux和Herve de Crecy担任导演。

《龙之世纪》续作明年上市

《飞龙世纪 起源》资料片《觉醒》于近日发售，在包装盒的卡片中出现了“02.01.2011”的字样，暗示着续作将于明年2月发售。



《战神III》成本高昂

SCE Santa Monica工作室主管John Hight透露，《战神III》的开发成本达到了4400万美元。

《公主联盟》前传

Atlus宣布备受好评的PSP战略RPG《公主联盟》将会在PSP上推出前传《烈焰联盟》（Blaze Union），预定5月27日发售。

索尼收购《小小大星球》开发商

索尼于3月2日宣布收购《小小大星球》开发商Media Molecule，SCE全球工作室透露，目前MM已经有多个令人兴奋的项目在同时开发中。

《分裂细胞 断罪》X360套装

育碧宣布将于4月13日推出《分裂细胞 断罪》的250GB版X360同捆套装，定价为399美元。



《神笔小子2》秋季发售

任天堂官方杂志《Nintendo Power》报道，获奖无数的NDS创意游戏《神笔小子》将于秋季推出续作，本作将有120多个关卡。

《幻想传说 换装迷宫X》

NBGI宣布将于年内在PSP上推出《幻想传说 换装迷宫X》，本作收录了《幻想传说》原作和2000年于GBC上推出的《幻想传说 换装迷宫》的重制版。

《上古卷轴IV》团队新作

EA宣布将在PS3/X360上推出一款奇幻RPG新作，代号为“水银计划”。本作由Big Huge Games开发，《上古卷轴IV》的主力开发人员领衔制作。

莱仕达“游戏e家”

在3·15到来之际，莱仕达公司再次对产品服务进行了升级，推出“游戏e家”微笑计划：通过正规渠道购买的莱仕达游戏外设全系列任何产品，3月内免费包换，一年免费保修；异地购买或网络购买（合法莱仕达授权商家）的莱仕达游戏外设全系列任何产品，也可以完全享受完善的莱仕达售后服务；莱仕达游戏e家实行“微笑计划”，凡在游戏中使用莱仕达产品存在疑问的，可登陆莱仕达官方论坛http://bbs.e-pxn.com.cn/或拨打莱仕达全国统一免费服务电话400 600 3586寻求帮助。莱仕达售后服务部将第一时间内给予解决。

《杀戮地带3》3D化

英国《PSM3》杂志的传闻板块称，《杀戮地带3》预计将于E3展上公开，该作将于今年圣诞期间发售，据称会对应3D立体画面和PS Move。

《魔法门 英雄之争》高清化

育碧宣布将于夏季推出NDS游戏《魔法门 英雄之争》（Might & Magic: Clash of Heroes）的XBLA和PSN移植版。本作增加了单机模式的内容并加入2～4人的在线多人模式。



软件 SOFTWARE 虚幻引擎大进化，《战争机器 3》画面公布？



按照之前两作两年的开发周期，按理今年将会有《战争机器 3》，之前也有传闻称 Epic Games 会在游戏开发者大会上公布《战争机器 3》，虽然 Epic Games 并未满足玩家的期待，但“虚幻引擎 3”新版本的公布却让我们看到了《战争机器 3》可能的形态。

“虚幻引擎 3”是被最广泛使用的游戏引擎，但并非最强。Crytek 的 CryEngine 系列有着更强的画面表现力，与“虚幻引擎”相比其主要优势在于树木枝叶方面的逼真效果。为此，在新版本的“虚幻引擎 3”中，Epic Games 强化了枝叶的视觉效果，使得游戏画面不再灰暗一片，呈现出绿色的勃勃生机。为了证明这次引擎进化的效果，Epic 演示了用它制作出来的游戏场景。首先是一个丛林里的废墟，场景给人的感觉有点像《未知海域》，草木的表现极其生动。Epic 还演示了一个城市场景，说明了使用这个新版引擎可以非常迅速的建造出细腻逼真的城市场景。Epic Games 的 Mark Rein 表示，目前公布的这些场景只不过是程序员做出来的还算比较粗糙的演示 DEMO，他说：“总有一天我们会向大家展示用它制作的游戏，那一天到来时将会把你们都吓一跳。”

几年前 Epic 公开“虚幻引擎 3”时，所演示的画面就是来自《战争机器》中的场景，因此这次公布的丛林废墟场景同样有可能是来自《战争机器 3》。相信这次采用新版引擎打造的三部曲终结篇将会把 X360 的性能发挥到极致。



我们是以 PS3 版为主，因为如果在 PS3 上能做好，就会有一个好的开始。



过去被认为是坚定“反索派”的《生化危机》之父三上真司最近透露，最新作《征服》是以 PS3 为主力平台，这着实令人意外。

业界声音

软件 SOFTWARE Square Enix 筹划次世代新引擎

Square Enix 巨资研发了面向 PS3 和 X360 的游戏引擎“水晶工具”，目前使用该引擎开发的游戏只有《最终幻想 X Ⅲ》，未来肯定还会大量应用该引擎开发其他游戏。尽管如此，SE 已经在为下一代引擎做规划——面向 PS3 与 X360 后续主机的次世代引擎已经在策划中。

SE 最近在官方网站的招聘广告中招募“最高等级的人才”，从事于“新一代游戏引擎开发项目”。SE 在职位描述中说：“为了迎接下一代主机的到来，我们已经开始开发一款新一代的游戏引擎，挑战全世界最强的游戏开发商。”SE 招聘的职位有游戏引擎系统程序师，3D 画面核心程序师、网络系统程序师、Windows 应用程序师等，工作地点为东京。

硬件 HARDWARE PS3 累计销量 3 年后超越 Wii？

市场咨询机构 StrategyAnalytics 的分析家 David Mercer 最近表示，虽然目前 Wii 仍然处于强势，但到了 2013 年，PS3 的累计销量将最终超越 Wii。Mercer 在报告中说：“迹象表明 Wii 的硬件销量已经达到峰值，从 2011 年开始将不断降低。同时，PS3 与 X360 销量会持续增长，到了 2013 年，PS3 将拥有最高的装机量。以历史累计销量来算，我们预计 PS3 会达到 1.27 亿台，Wii 为 1.03 亿台。”

Mercer 也在报告中给自己留下后路，他说，由于各种不确定性因素，预测结果可能会发生变化。

事件 EVENT 《瑞奇与叮当》开发商投靠 X360？

美国 IGN 网站主编最近表示，根据他得到的内线情报，《瑞奇与叮当》、《抵抗》等 PS3 独占大作系列的开发商 Insomniac Games 已经成为跨平台游戏开发商，据称 Insomniac 的首款 PS3/X360 跨平台游戏正在开发中。

Insomniac Games 自从成立以来，一直全心全意为 PS 系主机开发游戏，可以说是索尼忠诚的第二方游戏开发商。由于 Insomniac 本身是一家独立游戏开发商，因此有为任何平台开发游戏的自由。今年初，Insomniac 在北卡罗来纳州开设了一家新工作室，有意进行业务扩张，这很有可能就是为跨平台做准备。由于索尼拥有《瑞奇与叮当》和《抵抗》的发行权，因此这两个系列不大可能登陆 X360，Insomniac 如果开发跨平台游戏，应该会是一个原创新作。



软件 SOFTWARE 黑煞再出击，明春尸横遍野

2006 年在 PS2 和 Xbox 上推出的《黑煞》(Black) 是 PS2 晚年最令人印象深刻的游戏之一，惊人的场景破坏效果比很多次世代游戏还要出色。2008 年 EA 曾表示正在开发《黑煞》的续作，但是至今未见动静。原来该作被暂时搁置的主要原因是主创人员 Stuart Black 中途离开 EA，加入了 Codemasters。由他开发的《尸横遍野》(Bodycount) 可以说是《黑煞》精神上的续作，本作预定于 2011 年第一季度发售，对应平台为 PS3/X360。



▲本作的画面感觉与《黑煞》非常接近。

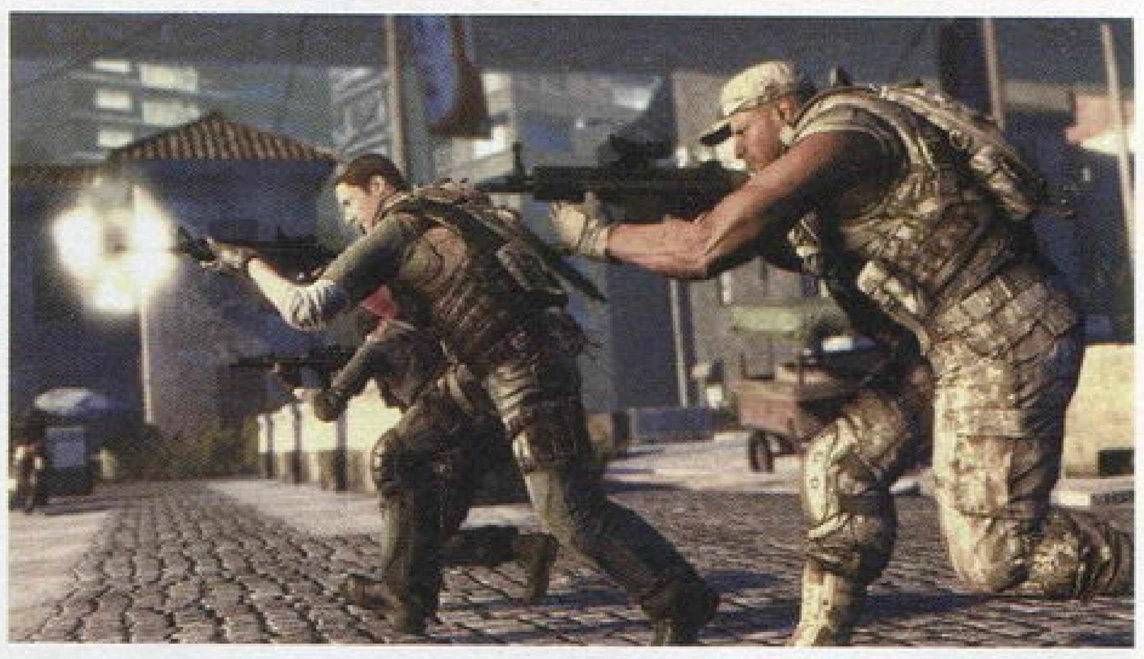
《尸横遍野》使用了与《尘土飞扬》和《闪点行动》相同的 EGO 引擎，玩家扮演黑暗组织“The Network”的一个突击队员，为组织铲除目标。本作的剧情灵感来自美剧《未来闪影》(FlashFoward)，讲述全世界所有人都有两分钟的晕厥时间，这段时间里会看到他们 6 个月后的未来。本作非常强调剧情深度，随着游戏的进行，玩家会越来越融入到主角的内心世界。本作的多人模式与单人模式并没有剧情关联，不过会为主角所在的世界提供一些背景故事。从时间点来说，多人模式既是单人模式的前传，又是其续集。多人模式将会以组队死亡竞赛为主，目前的计划是最多 12 人在线，人数不是很多的原因是多人模式中的场景可破坏程度极高，将会超越《战地 恶人连 2》。《火爆狂飙 天堂》的开发人员参与了本作多人模式的制作。

软件 SOFTWARE 《海豹突击队 4》公布，对应 PS Move！

PS3 网战大作《MAG》刚发售不久，Zipper Interactive 的最新作便迫不及待地公布了。这次 Zipper 将重返其成名作"《海豹突击队》系列"，《海豹突击队 4》(SOCOM4) 将于秋季与 PS3 玩家见面。Zipper 表示，本作将成为 PS3 战术射击游戏的巅峰。索尼方面已在新闻发布会中确认，本作将全面对应 PS Move 控制器。



在本作中，玩家将扮演某北约特种部队行动小组组长，在马六甲海峡一代展开行动。由于部署在该地区的北约部队几乎被全部歼灭，只剩下主角率领的行动组。该小组的成员还有 Schweitzer、Wells，以及两个韩国士兵：Chung 和神秘的 Forty-Five。本作创意主管 Ed Byrne 表示 Forty-Five 是系列的第一位女性特种兵，她的外号来自她所用的武器。Forty-Five 绝非花瓶，她将会是剧情的关键人物，而且玩家也会感觉到使用女性特种兵的不同操作特性。游戏的任务发生在 60 天之内，分为两大章节。剧情模式总共有 14 个任务，通关时间大约是 12 个小时。Zipper 对本作的剧情非常重视，游戏中会穿插大魄力的即时演算过场动画，并且使用了与《未知海域 2》相同的动作捕捉技术。



为了强化战术性，本作新增了指挥模式，玩家可以为队友设置前进路线，和发布小队作战命令。在指挥模式下，游戏的进行速度会稍微放慢，这时玩家会看到战场上的一些战略要点，然后实时进行战略制订和指令下达。本作的场景可破坏程度很高，敌人的 AI 也大幅进化。多人模式方面支持 32 人在线。

我们工作室会继续使用该引擎，我想现在只发挥了大概 50～60% 的实力。



《战神 III》制作人 Stig Asmussen 声称《战神 III》的引擎还有很大的发挥空间，在《战神 III》中仅仅使用了一半的实力。

进入主机第五年，不能还指望卖得比前一年更多。



美国任天堂营销部副总裁 Cammie Dunaway 日前暗示，2010 年 Wii 的销量预计将比 2009 年进一步降低，尽管如此今年任天堂不打算降低 Wii 的售价。

业界声音

事件 EVENT 《横行霸道》发行商即将大裁员

Take-Two 宣布，上财季其销售收入为 1.63 亿美元，净亏损 3380 万美元。去年同期为收入 1.49 亿美元，亏损 5380 万美元。Take-Two 表示，业绩有所改善的原因是年末商战期间多款大作表现出色。目前《横行霸道 IV》累计出货量已经达到 1500 万套，《边境之地》出货量达 300 万套，《NBA 2K10》出货 200 万套。最令人吃惊的是 Wii 迷你游戏合集《嘉年华游戏》出货了 600 万套。春季发售的《生化奇兵 2》目前已出货 300 万套。

虽然业绩改善，Take-Two 的亏损局面并未改变，预计本财年销售收入为 7.25～9.25 亿美元，全年净亏损约为 3000～3500 万美元。多款大作的延期影响了 Take-Two 的业绩，原定秋季发售的某大作预计将延期到下一财年。为了扭亏为盈，Take-Two 目前正在进行裁员计划，预计将裁员 15%。不过这次裁员预计仅在发行部门进行，Take-Two 旗下的各工作室不会受到波及。在这次裁员之后，预计本财年会节省 800 万美元的开支，今后每年可以节省 1500 万美元。

SCENE 图说新闻



GUST 近日大手笔地在日本某杂志上为即将公布的《萝洛娜的工作室》打出了 4 页的大版面预告，官方网站也将于 3 月 26 日开张。本作的对应平台仍然是 PS3，看来前作的销量还算令 GUST 满意。

如何唤回人们对古老年代的记忆？来点情色杂志也许会有帮助。2K Games 认为，创刊于 1953 年的《花花公子》也是那个年代的文化标志之一，所以决定与该杂志合作，在《黑手党 II》中，你将可以收集到珍贵的创刊时期的《花花公子》杂志。







日本人喜欢用各种"最后"作为游戏标题，这个潮流的源头可能是坂口博信的《最终幻想》。现在坂口博信可能有意将其《最后的故事》打造成又一个《最终幻想》，虽然该作详情仍未公布，最近官方公布的几张原画设定图还是非常令人向往的，希望实际游戏中的场景能保持这样的幻想风格。

以香港为舞台的《GTA》式游戏《真实犯罪 龙头》最近公布了详情，原来该作的灵感竟是源于《无间道》，玩家扮演的就是下面这位卧底警察沈威，从这个角度来看倒是有些像方中信。





不可能常有的游戏

暴雨

HEAVY RAIN

■ PS3 ■ SCE

■ 2010 年 2 月 18 日发售

自从《莎木》以来，"QTE"就成为了许多游戏提高观赏性的一个重要系统。这种类似于按键播片的创意其实非常简单，就好像苹果的工业设计一样，说穿了也没什么太高的技术含量，但重要的是玩家/用户的体验一定要好，朝着一个方向做到极致，换来的不是恨，就是爱，不是成功，就是失败。

Quantic Dream这家法国小公司通过《暴雨》向我们充分展示了吃穿不愁，住行也无忧的欧洲人偏执、理想化的一面，他们用了5年的时间来讲述一个拆纸杀人魔的故事，而在此之前的《靛青寓言》(※注1)花了他们差不多6年。因为语言和文化的差异，《靛青寓言》在国内乏人问津，偶有玩家叫好响应者也寥寥，如果不是这次同步推出中文版，我想中文游戏杂志上也不会有《暴雨》的评测，就好像没有字幕的欧洲电影永远只可能在核心电影爱好者聚会上放映，或者出现在电影学院某某大师流派的研究课堂上一样，《暴雨》绝对是游戏界里的"非主流"。

在上期杂志的黄金眼里，我提到"关键是，制作这样一款纯粹围绕故事与角色来展开的'游戏'，故事、演员们的表演以及镜头的运用这几个最重要的部分都完成得令人满意"，这句仿佛是电影影评的句式会用在一款游戏上面，这也是连我自己都感到意外的事情，这款游戏的特别之处就在这里——它的卖点只在于"一个玩家可参与可改变的剧本"，这种互动电影的游戏方式对玩家来说并不陌生，操作方法也是简单的不能再简单，但《暴雨》就是通过游戏里点点滴滴近乎偏执的小细节来打动你，或者说，同化你——单看游戏的开篇，用了差不多半小时来让玩家控制一个角色起床刷牙刷须上厕所吃早餐，这恐怕是一个经验再丰富的玩家也没有经历过的事情——如果你没有玩过《靛青寓言》的话。(※注2)游戏缓慢的节奏似乎也在不停地提醒你，这是一个需要静下心来慢慢体验的游戏——如果你刚刚踢完球满头大汗地坐下来打算玩游戏，那最好是去玩《生化危机5》，而如果你午睡刚醒，给自己泡了杯茶思索着该用什么游戏打发一下时间，那就《暴雨》吧。

我时常在想，欧洲人的思维是不是和这个地球上的其他地方人不一样，否则他们怎么会设计出那么特别的PlayStation系列广告？当《暴雨》的游戏主创，法国人大卫·凯奇不厌其烦地向采访他的媒体表示"我们谈的是情感和故事，不是打打杀杀"时，我想任何采访他的记者都很难不把话题从游戏本身转向他的心路历程甚至是世界观上。大卫·凯奇的另一句名言是"当我看到有人说《暴雨》就是一个QTE游戏大合集时，我恨不得冲到他们面前……他们凭什么这么说？他们和我交流过么？亲自玩过《暴雨》么？"这种愤青式的发言，很难想象是出自一个游戏制作人之口。

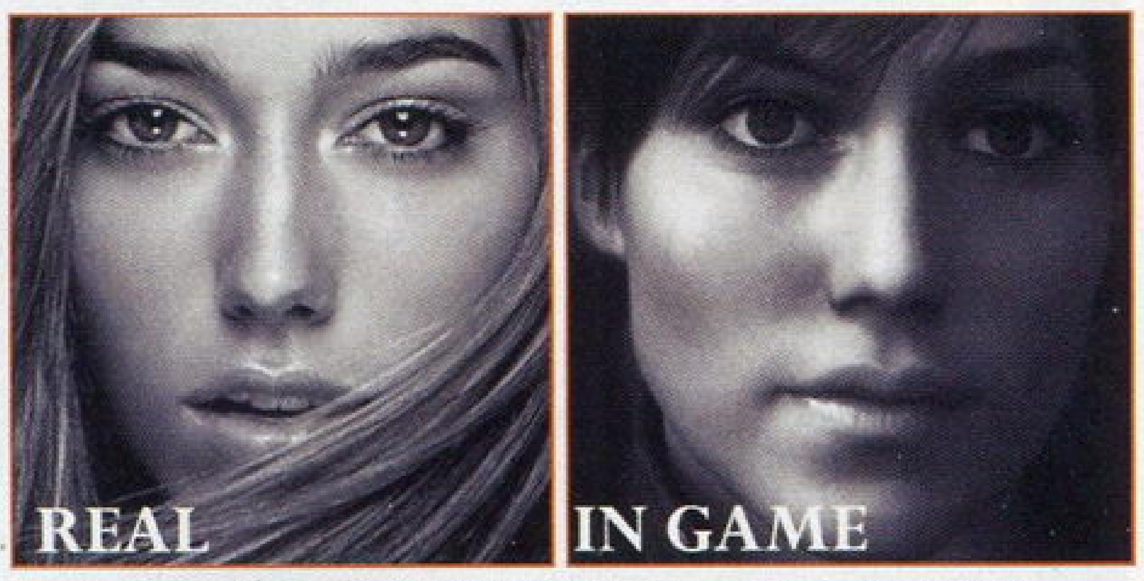
而我的体会是——打上大卫·凯奇烙印的《暴雨》以一种不可思议的细腻在感染着玩过它的每一个人，这种细腻有时是对白，有时是音乐，有时又是主角所处的整个环境。它需要你思考你面对的困难，目前的处境，当你毅然决然，又或者形势所逼无奈做出某个决定之后，你会有一种身临其境的认同感。而冷静下来，又会反省：如果我做出另一个选择，又会怎么样？

虽然《暴雨》在PS3的宣传战略里占有非常重要的地位，但无论是玩家对这款游戏的期望值还是大卫·凯奇在接受采访时透露出的悲观的情绪，都让这款游戏发售前的形势一片混沌。比起《战神Ⅲ》、《最终幻想XⅢ》这些"好莱坞电影级别"的超大作来说，《暴雨》给人的感觉更像是一部让人牵肠挂肚的连续剧，亦或者是没有大明星加盟的独立电影。而在游戏发售之后，一片飘红的销售成绩也终于让这款游戏的关注者们松了口气。但是会不会有第二个《暴雨》却还很难说，因为这样偏执的游戏公司、制作人在业界真的是凤毛麟角，《暴雨》既是一个无法复制的成功，从它的制作周期来说，也是一个不可能常有的游戏。

鉴于这个游戏的剧情哪怕我多说一个字，也有可能毁掉你将来的游戏体验，所以我也就不打算在剧情方面说太多了。剧透党之于《暴雨》那就是最致命的敌人，其破坏力比我告诉你《大侦探福尔摩斯》里谁是大坏蛋要严重的多，会让这个游戏的价值从59.99美元直降到0.99美元——是的，真的就有这样的破坏力——但同时我想这也足够说明，游戏在揭露真相时的那一刻是多么震撼。

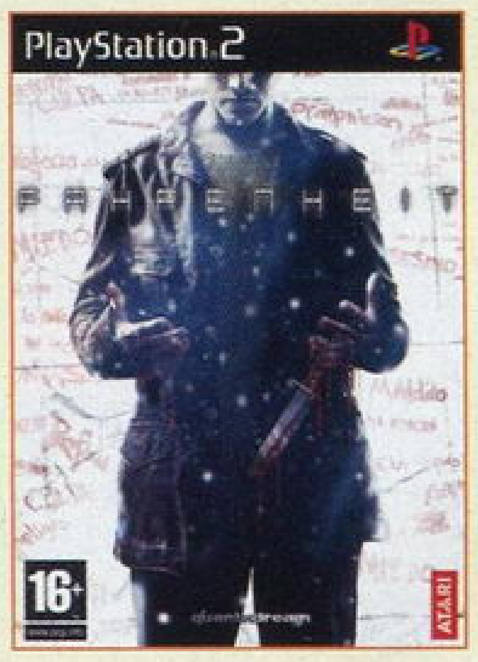
而对于已经玩通关的朋友，我只想对你们(拍拍肩膀)说，我当时真的没想到，你们呢？

如此震撼的结局给游戏带来一个让人很纠结的问题：在玩通关之后，这游戏还有没有重复玩的价值？当然有。虽然有玩家评论说，你玩出的第一个结局就是之于你个人而言最好的结局，但这也无妨我们去发掘去探索，去弥补可能的遗憾。4名主角意味着4个迥异的人生，而他们的交叉或者平行，生存或者死亡都取决于你的决定，这种凄凉阴郁的氛围从游戏一开始就笼罩在玩家的心头，有时候你甚至会觉得做任何事也不会让屏幕里的角色好过一些，而做出决定也许只是一瞬间，按下一个键的事儿——让玩家的心随之颤抖，远比用手柄让玩家的手颤抖要难得多。



▲ Jaqui Ainsley 饰演游戏中的 Madison Paige，相比之下，还是真人演员比较好看。

■注1：关于《靛青寓言》



2005年9月发售的《靛青预言》(美版名为Indigo Prophecy，欧版为Fahrenheit)是一款第三人称视角动作冒险游戏，其动作方面的比重极少，剧情则是本作绝对的重点。本作拥有在当年看来非常优秀的3D画面、逼真的动作捕捉、优秀的运镜和极其诱人的故事，独一无二的气氛让其成为当年的话题性作品，制作组称本作是第一部真正的"交互式电影"。游戏的故事也是围绕连环凶杀案展开的，普通人在纽约市的公共场所被莫名其妙地谋杀，主角Lucas深陷其中，一步步探索却发现了更多超自然的秘密，可惜的是后期剧情陷入穿越式的泥潭，给人虎头蛇尾的遗憾，不过纵观整个流程，深邃的剧情给人启示，刻画得异常丰满的角色随着流程进行而愈发让人沉迷。



■注2

制作人大卫·凯奇在接受采访的时候被问到"你自己最满意《靛青寓言》的哪个部分"时，他回答说，"玩家控制的警察角色Tyler Miles在早上醒来，他看见女友还在梦乡，于是去洗澡更衣，然后走进厨房喝了杯咖啡，再然后回到床边和女友聊了几句便出门上班。"为什么会喜欢这个部分？"当我玩这个部分的时候，有一种分享角色私生活的感觉，进入角色的生活，这种感觉使我相信这种互动方式是可行的。"





■和田洋一在《最终幻想ⅩⅢ》北美发布会上展示自己的露西纹章。

从FFⅩⅢ锁区事件说起

纱迦视点

3月9日，这本是国内玩家期待已久的一个日子。但当这一天真的到来之时，很多人发现自己的梦想破灭了。而这一切的根源，都是因为X360版《最终幻想ⅩⅢ》锁区。虽然很多人都玩不到X360版了，但是有关这个游戏的讨论变得更加激烈。

■锁区之殇

锁区的概念诞生自DVD时代。DVD生产商为了保障每个地区的影音产品经销商与代理商的权益，从而设置了限定在某区域内才能正常使用的区码，以杜绝平行输入的问题，如某地区未上映的电影的票房因水货DVD而受到损失。游戏锁区的理由与DVD大致相当，不过随着最近几年业界西风渐盛，有眼光的欧美厂商基本上都能做到让大作全球同步发售，因此锁区的意义就不大了，故如今的欧美游戏几乎个个都是全区。反观日本厂商还是固步自封，美日版往往都要相隔几个月才能发售，因此只能靠锁区来解决。

早在3月3日，国外的游戏下载站便已放出X360版《最终幻想ⅩⅢ》的3张碟镜像，老外对国人关心的锁区问题给出了明确答案——REGION：FREE（全区），一时间国内论坛无不欢呼雀跃，然而数小时后真相大白：亚版机和日版机不能玩。原来老外眼中的全区，指的是美版机和欧版机能玩，至于远在地球另一面的亚太地区则被他们完全无视了。

自从2008年E3展上的拍肩事件以后，国内玩家对《最终幻想ⅩⅢ》的期待度大增。不过当时我便在“游戏3.0”里指出，X360独占美版是暗示《最终幻想ⅩⅢ》的美版将会锁区。回顾一下Square Enix的历史，该公司在X360上推出的美版游戏，除了最早的《风神计划》（Project Sylpheed），其他游戏全部锁区。也就是说，即使没有SE声称X360独占美版这回事儿，X360版《最终幻想ⅩⅢ》的锁区也是毫无疑问。

国内玩家如今也能玩到《星之海洋4》等SE游戏的英文版，这并不是因为锁区不灵了，而是因为亚洲地区的代理商推出了亚版英文版。以最近的《生化危机5 导演剪辑版》为例，就有亚版英文版和亚版日文版两种。不过由于真正的日版和美版发售日差了半个多月，所以亚版英文版和亚版日文版的发售日也不得不错过半个多月。全世界恐怕也只有亚洲玩家能遇到这种问题。

亚版游戏的区码一般来说和日版游戏是一样的，加上价格便宜，因此近年也有一些游戏流往日本。2008年E3展后，台湾微软娱乐暨装置事业处副总经理周文芙声称《最终幻想ⅩⅢ》将有亚版，此言一出，立刻惊动日本，最后她本人不得不宣布撤回此言。

虽然《最终幻想ⅩⅢ》的锁区是个遗憾，但是亚洲地区的玩家也应该心满意足。因为亚版机能玩所有的日版游戏（早期有例外），而且绝大部分美版游戏又是全区的，这个优势实在太大了。不过也正因为美版游戏多为全区，而日本游戏往往锁区，使得国内极少有美版X360主机出售，不然买一台美版机来玩其实也没什么损失。至于用开发机或刷自制系统来玩游戏，就更加小众向了，一般玩家无缘接触。

■劣化之憾

进入次世代以来，同一游戏的PS3版和X360版比拼已经成为大家津津乐道的话题。网上也催生了“写轮眼”一词，非常贴切。虽然双版本有差别的游戏为数不少，但是差距巨大的例子并不多见，去年的《猎天使魔女》为X360玩家挣回了面子，不过这回《最终幻想ⅩⅢ》的比拼中却是PS3版笑到了最后。

如今日本厂商依然迷信CG，这一情结在角色扮演游戏中体现得淋漓尽致，是以像《蓝龙》3张碟、《失落的奥德赛》4张碟这样的多碟游戏层出不穷。《最终幻想ⅩⅢ》的PS3版有蓝光的超大容量相助，所以一张碟就能搞定，X360版就只能采用3张碟。不过即使采用了3张碟，呈现在玩家面前的画面素质也不理想，无论是播片还是实际游戏画面和PS3版相比都有一定差距。这是因为X360的机能所限吗？太多的跨平台游戏可以证明这是不可能的。只能说这是厂商自己的问题了。

早在PS3版发售前，《最终幻想ⅩⅢ》的制作人们就在访谈中暗示，正是因为X360光盘的容量限制，玩家在游戏后期将无法返回前期场景，这其实就是“一本道”的暗示。单线式的流程固然是《最终幻想ⅩⅢ》的最大问题，不过我个人认为导致这一问题的原因并不是因为要照顾X360，这只是设计者的托词。现在X360版的劣化很好地证明了这一点。

本来跨平台是一件双赢的事情，而现在却出现了如此多的问题。《最终幻想ⅩⅢ》作为SE在次世代主机上最重要的作品，出现这种情况实属不该。可以预见的是，关于《最终幻想ⅩⅢ》的争论还会持续很长时间，称《最终幻想ⅩⅢ》为系列史上最受争议的作品可谓实至名归。

■汉化之美

5月份，《最终幻想ⅩⅢ》的中文版就会发售。无论你是软饭索饭还是任饭，这都是一件值得高兴的大事，毕竟这是20多年来该系列的第一个官方中文版。开了这个先河，更多顶级大作的汉化工作将摆上日程。

我在去年得知这个消息时，最初的反应是“难以置信”，不过后来一想就释然了。试想：当华人玩家在X360上因为锁区而玩不到英文版的时候，在PS3上却有中文版供其选择（最早中文版定于3月登场），这对SONY来说将是多么巨大的胜利啊！此次汉化是由SONY负责的，与SE无关，SE做的惟一事情，就是给FINAL FANTASY一个官方中文译名。

《最终幻想ⅩⅢ》中文版的销量不会太高，一方面是因为游戏早已推出，另一方面是因为价格高昂。如今国内二手市场上《最终幻想ⅩⅢ》已跌至200元上下，有心体验的人早已出手，而台湾中文版的价格高达2200新台币，折合人民币约550元。不过对于SONY来说，本来也没指望靠中文版赚钱，要的只是口碑。两年前X360在港台地区发起了声势浩大的RPG攻势，如今风水轮流转，到了SONY反击的时机。眼下春节刚过，SONY就拿出了《暴雨》、《战神Ⅲ》这两款中文大作，加上5月的《最终幻想ⅩⅢ》，9月的《GT赛车5》，阵容豪华。而微软自然也不会袖手旁观，今年我们肯定会玩到更多精彩的中文游戏。

巧的是，当我正在写这段文字时，SE“悍然”宣布《最终幻想ⅩⅢ》已全球出货500万套。当然出货量和实际销量是有差距的，实际情况我们就不得而知了。不过相比之下我更感兴趣的是，SE会给FINAL FANTASY一个怎样的中文译名呢？目前有消息说是“究极幻想”……



▲和田洋一左边是美版闪电的声优Ali Hillis，右边是美版斯诺的声优Troy Baker。

权力召唤：金钱战争



“解雇门”背后的真相

在过去的两周时间里，围绕 Infinity Ward 两位核心主管与 Activision 剑拔弩张的关系以及由此引发的种种令人瞠目结舌的事件，其跌宕和复杂程度，甚至令《现代战争 2》的剧本黯然失色。如同游戏中施佩德将军的背叛与阴谋事出有因，却难以获得同情，而铁心复仇的肥皂和普莱斯上尉，也为此付出了惨痛代价。这段剧情同样可以投射到现实之中，Activision 总裁 Bobby Kotick 宣称对方背叛了公司的信赖与支持，私下和竞争对手接触，Infinity Ward 的主席 Jason West 和创始人之一 Vince Zampella 则反击 Bobby Kotick“编造谎言”和“出尔反尔”，发誓要夺回《使命召唤》品牌属于自己的部分权益。事实上，抛开“违反合约”等法律层面上的问题不谈，双方在道德和职业操守方面的相互指摘，在一贯风平浪静的游戏产业并不多见。不要忘记普莱斯上尉说过的一席话：“只有胜利者才能书写历史，如果施佩德还活着，而我们死了，那么他说的一切都是真的，无论他到底做了什么不为人知的事情。”

3 月 1 日，两位当事人 Jason West 和 Vince Zampella 密会了 Activision 总裁 Bobby Kotick，这次会面宣告了双方关系彻底破裂，两人随即被 Activision 扫地出门，而他们也针锋相对的将这家全球最大的第三方游戏厂商告上了法庭。玩家和游戏媒体几乎一边倒的站在了两名游戏开发者一边，而 Bobby Kotick 也得到了大部分投资者的支持。这注定是一场事先被张扬的冲突，在过去的几年间，双方关系可谓暗流汹涌，在开发权限和奖金分配上愈演愈烈的矛盾，使他们相信最后摊牌变得不可避免，因而预先作足了准备……在很大程度上，这起事件展现了复杂商业环境下的复杂人性，当喧哗的大剧曲终人散，当贪婪与偏执最终压倒理性，两者的交恶必然会引发一系列连锁反应。我们除了要梳理事情的来龙去脉，还要搞清楚哪些事情本不该发生——以及这场冲突的下一步走向。无论如何，这起事件为风头正盛的游戏产业留下了一个尴尬而讽刺的印记。

文 Delphi　编 星夜　美编 NINA

战友还是仇敌？

2002 年初，Bobby Kotick 力排众议，决定投资当时名不见经传的 Infinity Ward，《使命召唤》系列”的传奇由此拉开帷幕。凭借 Activision 强有力的财政支持以及遍及全球的销售体系，Infinity Ward 开发团队的天才和勤奋得以尽情挥洒，一举确立了《使命召唤》二战类 FPS 游戏的翘楚地位。两年后，Activision 出手收购，正式将 Infinity Ward 纳入麾下，可谓一段水到渠成的联姻。不过两者的蜜月期并未持续太久，当 Activision 决定由 Infinity Ward 和 Treyarch 两家制作室交替制作《使命召唤》游戏时，这种“鸠占鹊巢”的开发模式使得 Infinity Ward 大为不满。不过，他们还是礼节性的示好当年的伯乐 Activision，Jason West 在接受 1UP 采访时，一面感谢母公司的支持，一面又宣称渴望获得更自由的开发权限，因为这是“富有进取精神的制作团队的天性”。在不断博弈过程中，双方在一致利益的驱动下，相互理解乃至容忍，直到《使命召唤 4 现代战争》的横空出世，打破了这一微妙的平衡。

《使命召唤 4 现代战争》创造的娱乐产业新纪录，使 Jason West 在与 Activision 讨价还价时更加底气十足，除了要求提高分红份额，他还希望在 Infinity Ward 视为己出，凝聚难以估量心血的《使命召唤》品牌发展过程中，拥有更多的发言权。按照他本人的说法，当时负责 Activision 游戏发行工作的主席 Mike Griffith 做出了口头承诺，双方甚至还签署了一份书面备忘录。无论事实真相如何，这一结果显然与 Bobby Kotick 的管理理念背道而驰。在 2009 年德意志银行证券投资会议上，Bobby Kotick 阐述了自己津津乐道的管理方法，他直言不讳的表示：“我们总是让员工保持较大的竞争压力，营造充满猜疑、悲观和恐惧情绪的工作氛围。”客观地说，这种植根于上个世纪好莱坞大亨式的管理手法，直到今天依然有市场，通过制造冲突，让手下的人意见不合，促使他们加剧竞争，产生新的想法，这也是 Activision 将旗下核心游戏品牌交给多个制作组同时开发的主要原因之一。

并非单纯出于自身利益考量，Infinity Ward 还担忧 Activision 迫于财政压力，作出将《使命召唤》游戏量产化的决定，更短的开发周期，更多的系列作品，最终会透支《使命召唤》多年来辛苦累积的品牌价值。作为开发者，Jason West 希望掌控《使命召唤》的未来发展方向，获得充足的预算和开发时间，可以对游戏项目精益求精。尽管这一愿望在当前产业格局下难以实现，但 Activision 体系中却有一个特例——暴雪公司。既然 Infinity Ward 的作品可以获得千万销量，为什么不能拥有类似暴雪的特权呢？这也是 Jason West 和 Vince Zampella 始终不肯退让的思想根源。发行商与开发商之间的关系可谓一言难尽，但前者显然占据绝对主导地位，他们手中最重要的两项权力是：决定开发预算以及制作周期，在这两个方面，

作为开发商的暴雪拥有令人艳羡的话语权。此时，Infinity Ward才清醒地意识到，他们缔造了“《现代战争》系列”的辉煌，实现了很多玩家的梦想，除了他们自己的。

在外界看来，Bobby Kotick为人精明，深谙市场之道，对游戏产业保持着异乎寻常的热情，但硬币的另一面是，他的商业战略倾向于不断榨取游戏品牌的剩余价值，对于打造全新，风险较高的创意作品并不热衷，而自大、高傲的个性也屡屡引发争议。比如，层出不穷的音乐游戏搭配售价高昂的控制器，最终导致Activision的当家作品《吉他英雄》销量节节败退。英国的Geeks网站曾一针见血的指出他“厌恶开发者、创新、物美价廉的游戏以及批评他的玩家”。过去的两年多来，高速成长的业绩和



▲虽然备受争议，但是Bobby Kotick依然在引领Activision前进。

因此节节攀升的股价，让Activision无暇也不必顾及自身的缺点，但是在急速逐梦的过程中，内部整合的仓促以及在品牌管理领域的懈怠，证明了这间公司还没有完全做好从容成长的准备。与EA宽泛的产品线不同，包括《使命召唤》在内的几款核心产品的市场表现，直接决定了Activision整个财年的命运，Bobby Kotick觉察到了这一点，于是开始强化对游戏品牌的直接控制。

当年的暴雪之于维旺迪，如今的Rockstar之于Take-Two，弱势的母公司管理层往往会造就强势的开发团队，然而对于强调垂直管理的Bobby Kotick而言，下放权力显然不是一个选项。由于Activision与维旺迪的合并时的协议，促成了暴雪今日的超然地位，但Activision旗下的其他制作组就没有如此好运了。Bobby Kotick下令关闭了“《吉他英雄》系列”的原始发行商RedOctane，新建Sledgehammer Games工作室打造全新类型的《使命召唤》，并责成Infinity Ward开发一款基于“战网”商业模式的《使命召唤》网络游戏。这项决策自然招致了Jason West的激烈反对，更令他感到失望的是，Bobby Kotick任命Philip Earl负责今后《使命召唤》品牌的延伸和管理工作，尽管这一模式被EA等不少大公司所采纳，但也断绝了Jason West与Activision再次合作的可能。据传，Vince Zampella曾私下表示，Infinity Ward今后会成为罐头生产线，纵使作品再优秀，也是“没有灵魂的优秀”。



▲Jason West（左）和Vince Zampella在E3展示《现代战争2》。

客观地说，Bobby Kotick的上述政策即使不能称之为高明，至少符合市场及投资者的期望，这位在商界摸爬滚打多年的老手深知，股东或许能够接受公司一个季度的财政赤字，但绝对不能容忍软弱、丧失领导力的首席执行官，因此在处理“解雇门”一事上，Bobby Kotick表现得非常强硬和不择手段。无论是申请美国证券交易委员会调查Jason West和Vince Zampella，还是后者在离职当天就宣布起诉Activision，看起来，双方在事件爆发前就已经做好了周全的准备。虽然Activision对两名前雇员的起诉表达了“极度失望”，但相对而言，Activision的招数更加暗藏杀机。美国证券交易委员会是直属美国联邦的独立准司法机构，负责美国的证券监督和管理工作，一旦该组织认定Jason West和Vince Zampella存在严重过失，两人几乎不可能在任何一家美国上市公司谋求到职位。

和解还是抗争？

2004年3月拉斯维加斯D.I.C.E大会，顽皮狗创始人Jason Rubin发表了一段引发业界轰动的演讲，他号召游戏开发者为了维护自身权益以及创新价值，应该主动与游戏发行商进行谈判，尊重并提升核心员工的价值，避免游戏开发过程流水线化。他将游戏产业比喻为1950年代的电影业，当时电影明星、导演和剧本作者联合起来与电影公司谈判，最终摆脱了“铁屋合同”的束缚，可以自由选择拍摄自己喜欢的电影，并在拍摄过程中拥有更自主的权限。有趣的是，当时Jason West和Vince Zampella正是与会者之一，虽然当时没有留下他们发表看法的记录，但显然在六年之后，他们两人用实际行动表达了“游戏开发者的觉醒”。“解雇门”事件正在持续的发酵中，目前外界关注的焦点集中在美国证券交易委员会的调查以及接下来的法庭审理上，Jason West和Vince Zampella将出示哪些证据？Activision又将如何应诉？

虽然美国证券交易委员会曾强制苹果公司披露乔布斯病情的真实情况，开创了美国企业监管历史上的一个先河，不过在处理上市公司中层员工问题上，他们还是较为谨慎的。可以想象，为了留有退路，Jason West和Vince Zampella很可能在私下里同包括EA在内的游戏发行商接触，但两人应该只是在就业或创业意向上进行探讨，而非透露Activision的公司机密或内幕消息。从Activision的公司新闻稿上看，对两人上述方面的指责，用词非常模糊，并没有提供切实的证据。从现有情况分析，美国证券交易委员会不太可能作出对两人不利的裁决。因此“解雇门”真正的好戏，还在于接下来的法庭审理阶段。Jason West和Vince Zampella聘请了洛杉矶当地著名的律师Robert Schwartz，此人善于处理劳动合同领域的纠纷，胜诉率颇高，不过从两人没有聘请知识产权方面的专职律师推测，他们似乎对争取到“《使命召唤》系列”部分权益缺少信心。

Jason West和Vince Zampella对Activision的诉讼要求主要集中在以下两点：没有按合同规定支付《现代战争2》的分红和奖金；两人应享有“《现代战争》系列”的部分所有权。通常，游戏发行商会预先支付游戏开发费用，如果是旗下制作组，大都会一次性支付全部费用。作为一种物质激励方式，还会与开发商签署分红（bonus）或版税（royalty）协议，奖励比例一般在1%到20%之间。游戏发售后，发行商在全部收回开发预算的基础上，会根据实际开发周期、销量、媒体评分以及利润来确定不同数额的奖金。《现代战争2》的销售收入超过10亿美元，员工分红应该价值不菲。不过考虑游戏仅仅发售了3个多月，按行业惯例，发行商会在半年内履行奖

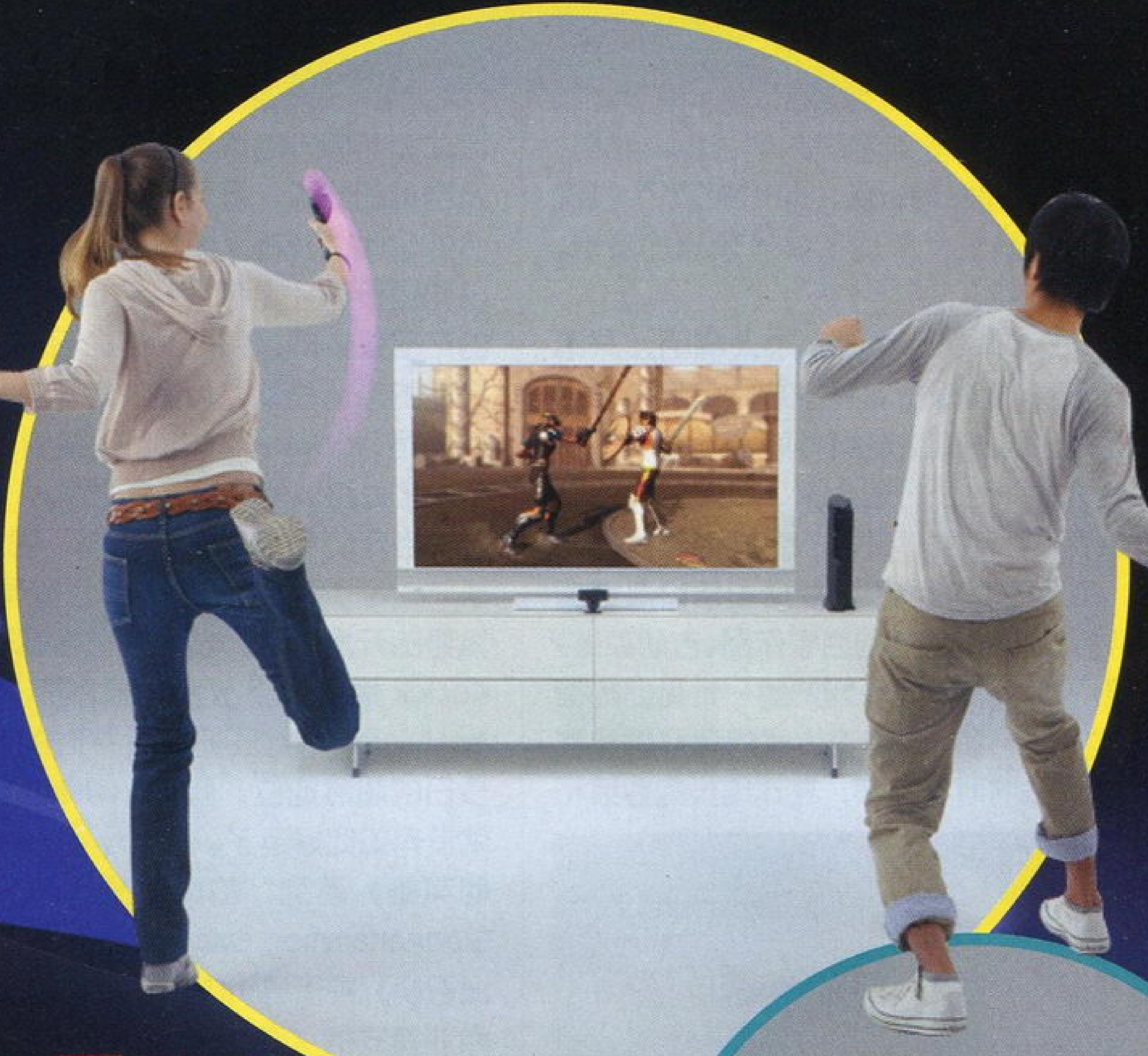


金协议，因此除非有确切的分红期限，否则目前不能认定Activision故意拖延给付。此外，2004年Infinity Ward被正式收购，成为Activision旗下的全资子公司，因此“《使命召唤》系列”的版权当然归Activision所有。

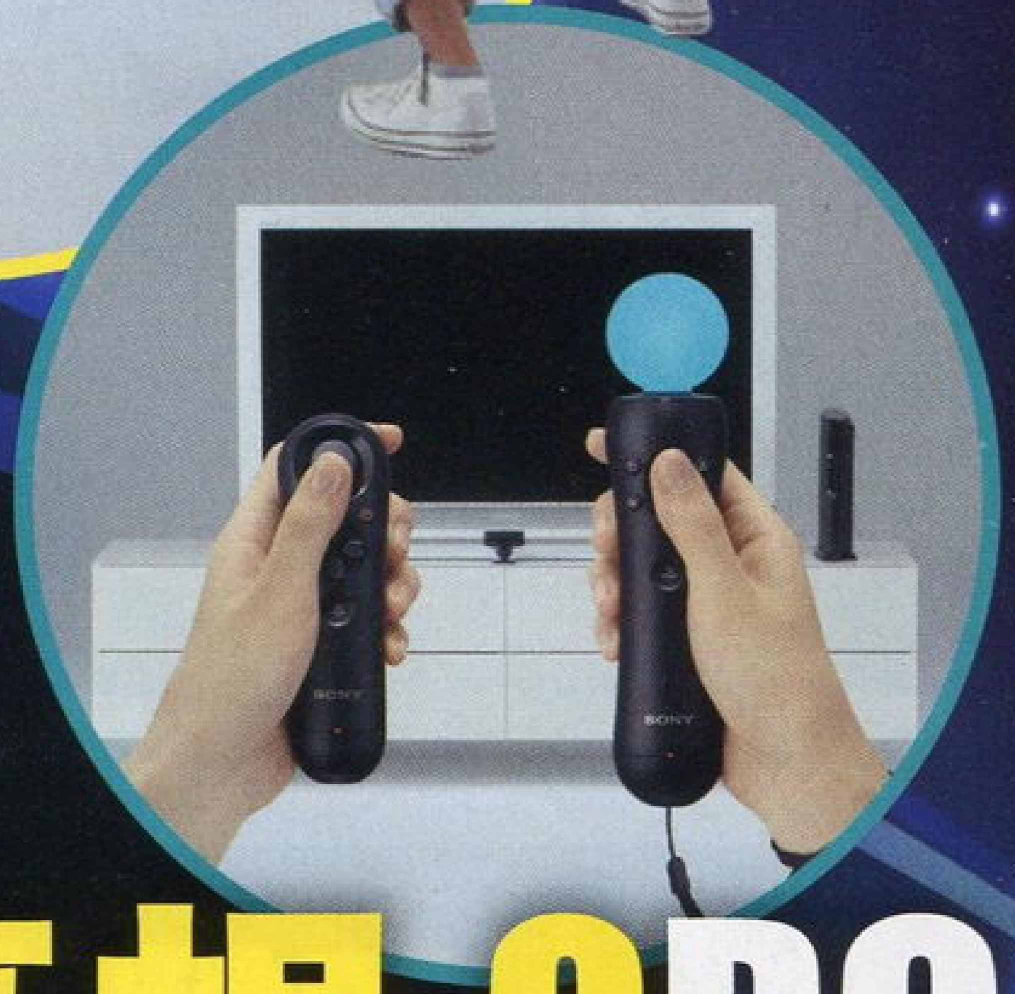
由此可见，诉讼的焦点在于Jason West和Vince Zampella是否曾与Activision签署带有法律效力的协议，后者出让了《使命召唤》的部分所有权给两人。此外，Activision对Jason West和Vince Zampella严重违反合同的指责是否成立？解雇本身是否导致分红协议无效？2010年6月21日，法庭将会召开第一次案件管理会议，随着旷日持久的审理工作逐渐深入，两人同Activision的精彩交锋还会继续上演。尽管他们挑战游戏产业的巨无霸，毫无疑问处于弱势地位，不过考虑到审理进入当面质问阶段时，法庭很可能会传唤Bobby Kotick到庭，并在书记官面前宣誓，接受交叉质询，这显然会使他的个人形象受到打击。或许正如媒体评论所言，无论是Bobby Kotick，还是Jason West和Vince Zampella，从未放弃大有可为的产业梦想，他们的舞台应该是游戏开发领域，而非法庭。因此，事态经过一段降温后，双方主动达成庭外和解不失为一种更为务实的方案。

游戏产业依然是一门生意，隐藏在“解雇门”事件背后的，自然少不了利益与金钱。一家疯狂追求规模与利润的公司，如果不尊重开发者的价值和游戏制作规律，最终会在下一波市场浪潮前被打回原形。同样的，如果一名游戏开发者脱离产业发展现状，过分偏执于同发行商切割利益，也免不了会摔跟头。事实上，此次风波值得双方认真反思，在相对剧烈的阵痛之后，正视问题并解决它，才真正有助于建立一家心智更健全的游戏公司。





焦点 OUR FOCUS



▶一张令人感觉似曾相识的图片，与 2006 年 Wii 公开时如出一辙。

体感次世代！PlayStation Move 亮相 GDC

全球最大规模的游戏制作业会议“游戏开发者大会”（GDC）于当地时间 3 月 9 日～ 13 日期间在旧金山 Moscone Center 举办。与往年相比，今年 GDC 的会场规模明显缩小。过去 GDC 使用了面积最大的会场西厅，同时还使用了北厅作为副馆，还有专门用于基调演讲的南厅，而今年不再使用西厅，而是更为有效的利用了南厅与北厅的空间。同时召开的研讨会数量仍然与过去一样是 26 个，不过每个研讨会的房间都窄了许多。这也反映了近来业界的不景气。今年的日本演讲者数量也大大减少，从去年的 15 人减少到 7 人。

毫无疑问，今年 GDC 最大的看点是 PS3 体感控制器的正式亮相。索尼不仅公布了正式名称和该产品的最终形态，也提供了一大批首次亮相的相关游戏试玩。

文 星夜 美编 NINA

GDC 焦点：索尼新闻发布会

索尼的 GDC 新闻发布会在旧金山的“The Concourse”会展中心举办，发布会刚开始，SCE 全球工作室总裁吉田修平就表示本次发布会将公开 PS3 体感控制器的详情。与平常的发布会一样，索尼首先介绍了过去一年 PS3 取得的成绩。SCEA 副总裁 Peter Dille 表示，2009 年是 PS3 突破性的一年，从春季的《杀戮地带 2》到秋季的《未知海域 2》，PS3 的多款独占游戏都是叫好又叫座。2009 年 PS3 的软件销量增加了 50%，在恶劣的经济环境中，这样的成就超过了其他所有主机。PS3 甚至出现了缺货的情况。

2010 年将会是 PS3 再次飞跃的一年，从 1 月份开始，PS3 的大作可谓连绵不绝，《MAG》、《暴雨》、《最终幻想 XIII》、《战神 III》等大作接连不断地推出，在 E3 展上索尼还将公布一大批首次亮相的惊喜。



正式名称：PlayStation Move

去年索尼公开 PS3 体感控制器后，一直没有公布正式名称，之前业内曾盛传该控制器的名字叫“PlayStation Arc”，但索尼最终还是选择了一个较为中规中矩的名字：“PlayStation Move”。Peter Dille 表示：“Move 是体感技术的次世代，它充满革命性，遥遥领先于市面上的任何同类产品。”Dille 夸奖了任天堂用体感技术扩大游戏人口的成就，但他认为 Wii 的体感技术只能算是“指示器”，而 Move 将会成为玩家身体的延伸，“有着令人难以置信的精确度”。鉴于微软曾表示 Natal 相当于微软的新主机，Dille 也正式提出：“我们将会把 Move 视为一部新主机投放市场。”

除了之前公布的带有顶部光球的体感控制器外，PS Move 还有一个“副手柄”（SubController），这个副手柄带有类比摇杆，相当于 Wii 的双节棍手柄。将这两个手柄结合之后，就和 Wii 的手柄更加相似了。不过玩家如果不愿意多花钱，也可以使用普通 PS3 手柄替代副手柄，PS3 手柄的类比摇杆和内置六轴感应功能与 Move 副手柄的功能相同。



PlayStation Move

尺寸	200mm × 46mm	重量	145 克



■除了经典的□△○×键外，正中间还有一个硕大的“Move 键”，这将会是 Move 最经常使用的动作键。

■底部食指部位的扳机键更名为 T 键。





■ Select 与 Start 键位于 Move 手柄的两侧。

PlayStation Move 副手柄

尺寸	138mm × 42mm	重量	95 克



■除了类比摇杆与十字键外，副手柄上也有 PS 键和○×键。



■背部是与 PS3 手柄左部相同的 L1、L2 键。

Move 全套售价低于 100 美元

PS Move 的发售详情预计将于 E3 展期间公布，不过目前索尼已经确认其全套售价将会低于 100 美元，包含 Move 手柄、PS Eye 摄像头和一套游戏。发售时间为今年秋季。考虑到很多玩家已经拥有 PS Eye 摄像头，届时索尼将会推出多种套装以及零售单体供玩家选购。预计也会有与主机同捆的套装。目前已经有 36 家第三方游戏发行商加盟 PS Move，涵盖了绝大多数的主要厂商。索尼表示，为 PS Move 开发游戏非常简单。至于首发游戏的数量目前并未确定，不过这次在 GDC 会场提供试玩的几款新作预计会在首发期间发售，包括体育游戏合集《体育冠军》、类似于《EyeToy》的《体感聚会》、街头格斗游戏《体感斗士》等。预计到 2011 年 3 月 31 日之前至少会推出 20 款 PS Move 的专用游戏。

PlayStation®Move

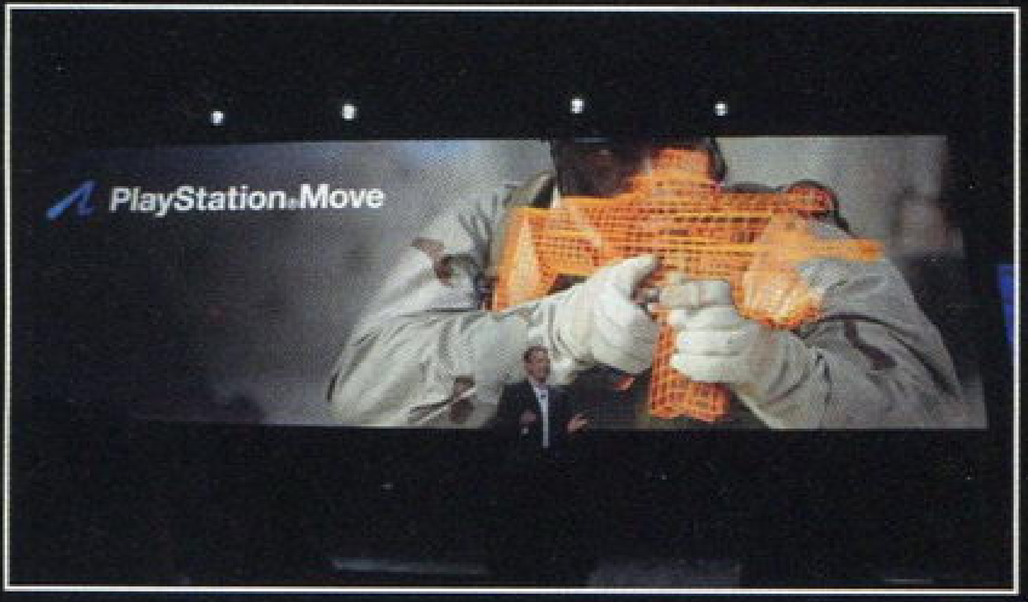
▲ PS Move 的标志，代表光球的移动曲线。

Move 技术原理概要

PS Move 需要与 PS Eye 摄像头配合使用，摄像头通过手柄顶部的发光圆球确定其在三维空间中的位置。游戏开发者可以根据游戏进行过程中的情况改变光球的颜色。PS Eye 可以同时识别电视机前的 4 个 Move 手柄，所以最多可以同时 4 人进行游戏，但如果是需要同时使用 Move 手柄和副手柄的游戏，就只能同时两人玩。（今后可能会通过固件更新实现 4 人玩）

PS Move 的设计者 Rick Marks 表示，索尼研发体感控制技术已有 10 年，在过去那么多年里，尝试了 3D 摄像头、超声波、电磁感应器等各种技术，最后还是认为目前 Move 所使用的技术最合适。Move 手柄内部有一个三轴陀螺仪、一个三轴加速器以及一个地球磁场感应器，再加上 PS Eye 摄像头的空间定位，能够将 Move 手柄的任何操作细节 1：1 地还原到游戏中。该手柄也内置了振动功能，使用内置充电电池，通过蓝牙与 PS3 同步。

Peter Dille 表示 PS Move 不仅是为休闲游戏准备的手柄，也很适合核心玩家，可以说是“休闲游戏与核心向游戏之间的桥梁”。之所以适合核心玩家，是因为 PS Move 有极高的响应速度，可以将延迟控制到 1 帧以内，这已经是与标准 DualShock3 手柄大体相等的速度，所以可以应用于对操作精度与速度有很高要求的核心向游戏。Move 的动作感应运算是由 CELL 处理器中的一个 SPE 协处理器负责的，就算是同时 4 个手柄的运算也只需使用一个 SPE，不过这样会导致延迟加剧，因此索尼鼓励玩家同时使用两个 Move，不过对于更需要多人玩的聚会型游戏，由于对感应速度没有太高的要求，所以 4 人玩也不会有太大问题。



▲《海豹突击队 4》将会对应 Move，手柄就是你手中的枪。

PlayStation Move 首发游戏预览

射击（暂名）

The Shoot



光枪游戏是体感游戏中的常客，而这款光枪游戏有不少创新之处。游戏标题中的“Shoot”除了射击的意思外，也有“拍电影”的含义，本作就是要让玩家置身于各种题材的电影场景中。目前公布的两关是在地铁和城市街头。

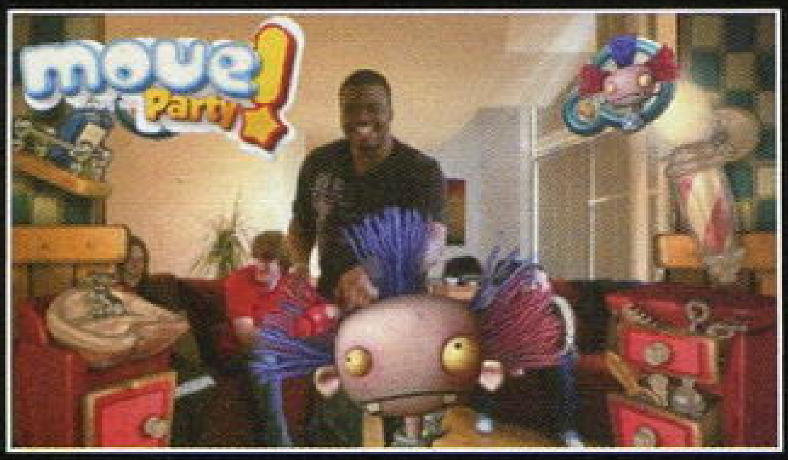
地铁关卡与老式光枪射击游戏相同，除了射击敌人外，还要注意躲避无辜市民。敌人善于分为多个小队行动，而且会使用盾牌抵挡。城市街头的关卡相当于 BOSS 战，玩家要瞄准大机器人的弱点射击，机器人会朝玩家投掷碎石，同时也会有小兵涌出阻止你射击机器人的弱点。



Move 手柄就是你的光枪，扣动食指部位的扳机键即可射击。虽然无法在场景中自由移动，不过可以左右倾斜身体躲避敌人的射击。游戏过程中可以收集多种升级物品，瞄准屏幕上方或下方即可使用。由于是完成度不算太高的版本，这个 DEMO 中 Move 的操作还不算很灵活，制作人表示在最终版中会有改进。

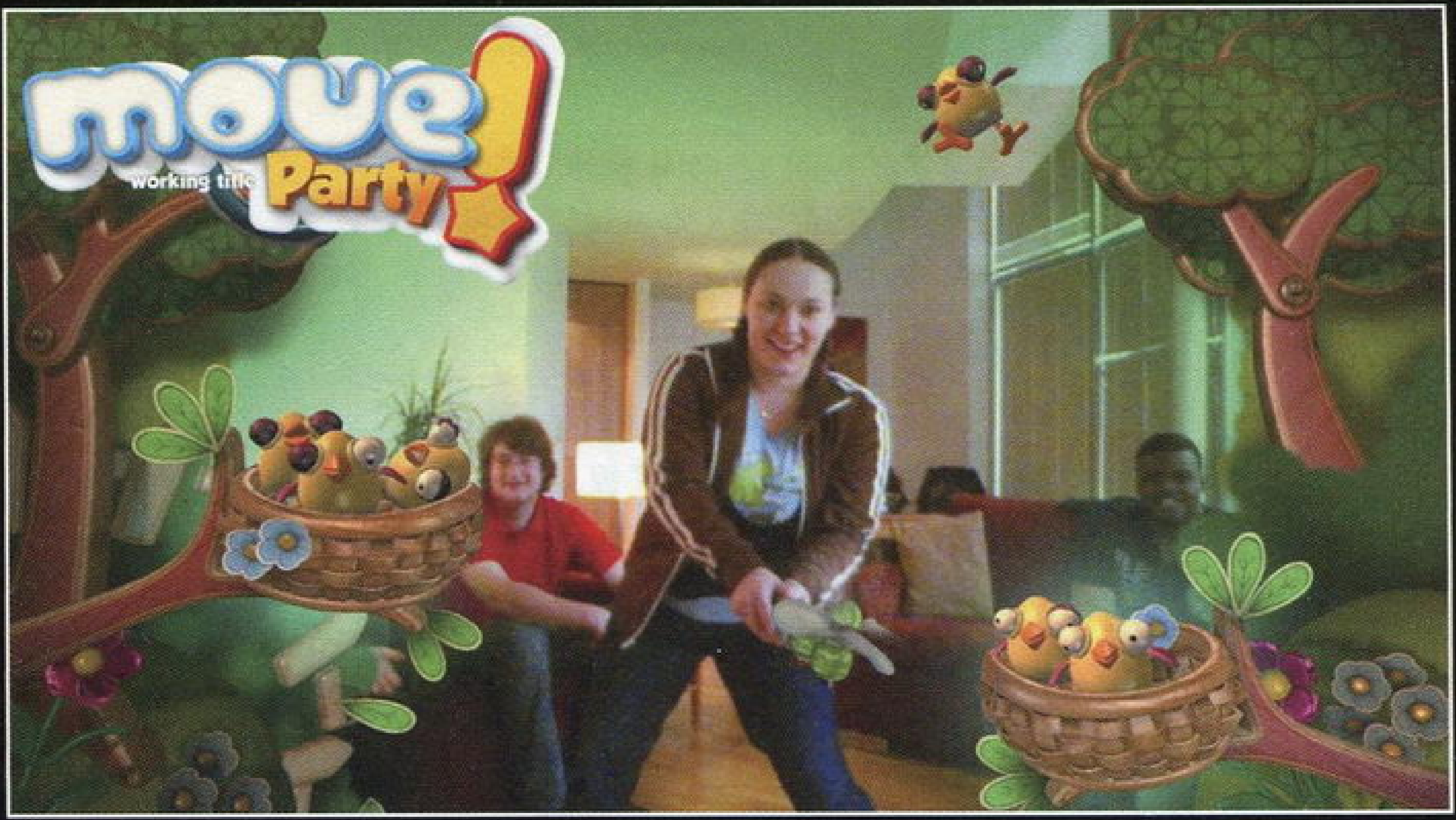
体感聚会（暂名）

Move Party



体感控制器少不了迷你游戏合集，这款聚会型游戏更像过去的《EyeToy》游戏，玩家会出现在屏幕中，与屏幕上的各种物体互动。但与《EyeToy》相比，本作可以实现更丰富而精确的动作模拟。

游戏刚开始时，玩家首先要在镜头面前拍个大头贴，然后喊出自己的名字。这样在游戏中每次轮到玩家上场时，画面中就会出现玩家的头像并且叫出玩家的名字。在某个迷你游戏中，要把Move手柄当苍蝇拍，捕捉从屏幕飞过或者爬过的昆虫，玩家可以任意改变苍蝇拍的倾斜和旋转角度。另一个游戏中，屏幕上不断有小鸟落下来，Move手柄相当于是一个风扇，要把小鸟轻轻地吹到篮子里。另外一个是理发游戏，给木偶小子的头发染色，把头发剪成各种形状。值得注意的是染发时可以精确到每一根头发，表明Move操作的精确性。



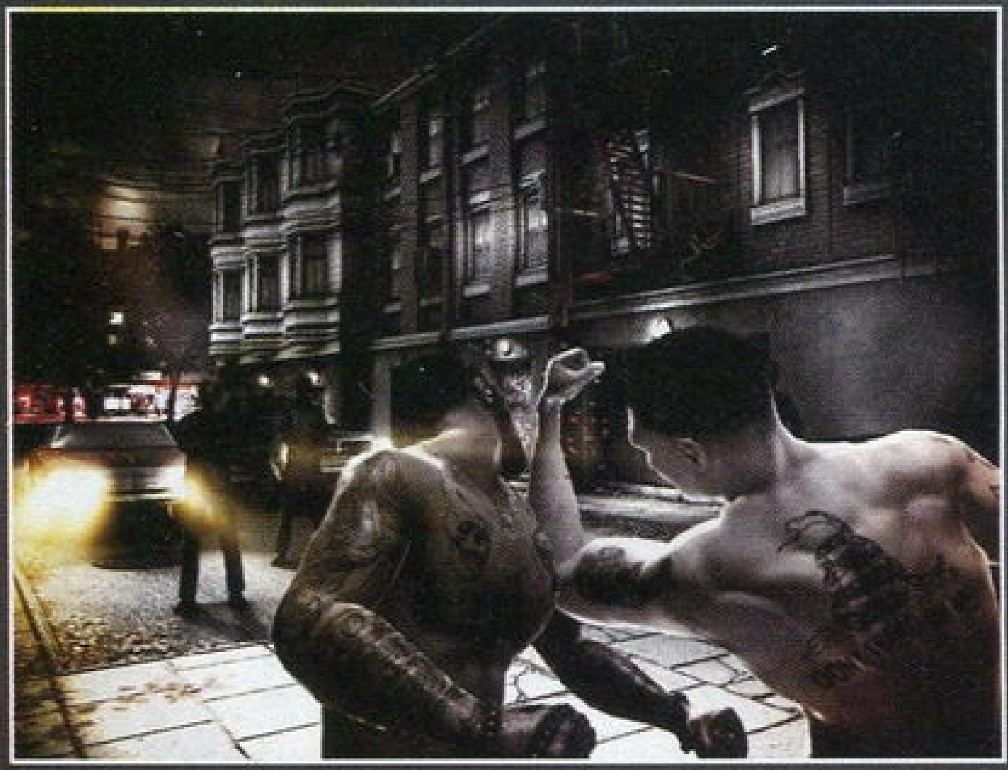
体感斗士（暂名）

Motion Fighters

这是一个一对一的街头斗殴游戏，由于主要是模仿双手的出拳动作，因此需要使用副手柄。游戏采用了近乎黑白的色调，墙壁上彩色的涂鸦和斗士鲜红的血显得特别刺眼。目前演示的DEMO只有20%的完成度，不过画面已经相当细腻。比起Wii的拳击游戏，本作可以实现更多样的出拳动作，无论是直拳、勾拳还是强有力的上勾拳，都能模拟出准确的角度与出拳力道。将双手并拢靠在前方即为防守，倾斜双手即可躲闪。你还可以靠近对手，按Move手柄上的动作键与扳机键，然后以动作模拟的方式将其头部夹在腋下。将两个手柄从胸膛处往前推，就可以做出用头撞击的动作。将对方伤害到一定程度后，可以模仿暴力的终结技，不过目前详情未明。



▲这种复杂的动作也是可以模拟的。



体育冠军（暂名）

Sports Champions

本作可以说是PS3的《Wii Sports》，收录了多种体育运动。目前已知的体育项目包括高尔夫、箭术、乒乓球、沙滩排球和角斗士对决。角斗士对决开始前要先在镜头前伸展一下肢体，进行动作捕捉的校准。玩家扮演的是肌肉结实的Kid D，移动右手晃动手中的战锤，按住左手的一个键位，移动左手的盾牌抵挡敌人的进攻。该游戏中无需使用类比摇杆，Kid D会在场地中自动追逐对手。向上方甩动两个手柄，就可以跳跃，而在下落的过程中还可以继续做出攻击动作。对手即将被打倒时可以发动必杀技。





滑行者

Slider

这可能是目前公布的Move游戏中创意最古怪的一款。在游戏中，玩家可以选择Tobio或者形象与春丽有些相似的Karin，在东京和香港的街头用办公椅飞速前进。从斜坡上滑下的过程中，可以跳跃、踢腿，途中悬浮着大量的钞票可以收集，在关卡的最后有货车等着你。使用一个Move手柄就可以操作，上下晃动手柄可以奔跑助推办公椅加速前进，而左右移动即为转向，按动作键可以旋转，排除挡道的障碍物。收集到足够的钱就可以发动超级加速。如果经常撞到障碍物就会受伤，受伤多次就会GAME OVER。前进途中还会碰到挥舞棍棒冲过来的黑社会，这时就要用跳跃或者加速冲刺。





■虽然只是一个迷你游戏性质的作品，本作的画面也称得上是"照片级"。

电视超明星（暂名）

TV SuperStars

本作以各种电视节目为灵感，包括四种节目：时装表演、日本游戏节目、厨艺节目还有一种是玩家自己制定规则的DIY节目。游戏刚开始，先是通过摄像头将玩家的脸部扫描到游戏中。表情可以选择自然、高兴和愤怒，也可以选择发型和体型。在日本极限游戏节目中，有很多简短的动作挑战，比如在巨大的滚筒上狂奔、将自己弹射到空中，扭动Move让你的体姿与目标匹配。时装节目中，要到舞台上为观众献舞，根据画面中的动作提示进行舞蹈表演。然后是到后台用Move挑选衣着。本作的操作非常简单，而且动作感应极为灵敏，很有可能成为Move的赠送游戏之一。



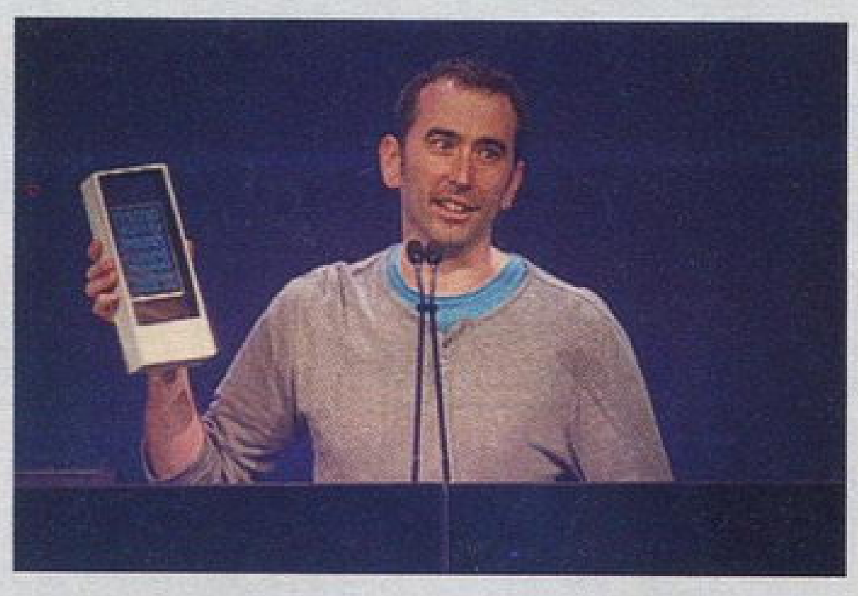


2010 游戏开发者选择奖，《未知海域 2》独领风骚

由游戏开发者协会评选的“游戏开发者选择奖”（GDCA）是每年 GDC 的一道固定的风景线，作为游戏开发专业人士评选而出的专业奖项，GDCA 的得奖作品可以说是代表了当前业界的最高游戏制作水平。今年的 GDCA 奖颁奖礼于 3 月 11 日举办，现场共有数千人出席。今年新增的奖项是“最佳社交／在线游戏”。

今年的 GDCA 大奖可以说是毫无悬念，从 1 月份公布提名开始，




▲顽皮狗工作室今年拿奖拿到手软。

独揽 7 项提名的《未知海域 2》可以说是众望所归。数周前《未知海域 2》刚刚在另一个权威游戏大奖“互动成就奖”中狂敛 10 项大奖，这次的 GDCA《未知海域 2》同样包揽了 5 项大奖，分别是：年度最佳游戏、最佳剧本、最佳技术、最佳视觉艺术、最佳音效，可以说除了“最佳游戏设计奖”被《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》夺走外，其他能得的奖项《未知海域 2》都尽数收入囊中。其他更为畅销的游戏包括《使命召唤 现代战争 2》、《刺客信条 II》等虽然也获得多项提名，结果却一无所获。

第十届游戏开发者选择奖获奖名单

终身成就奖：John Carmack，id Software
先锋奖：Gabe Newell，Valve Software
年度最佳游戏：未知海域2（Naughty Dog）
最佳游戏设计：蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院（Rocksteady）
最佳掌机游戏：神笔小子（5th Cell）
最佳视觉艺术：未知海域2（Naughty Dog）
最佳技术：未知海域2（Naughty Dog）
最佳剧本：未知海域2（Naughty Dog）
最佳音效：未知海域2（Naughty Dog）
创新奖：神笔小子（5th Cell）
最佳新作奖：Torchlight（Runic Games）
最佳下载游戏：花（Thatgamecompany）
最佳社交／在线游戏：Farmville（Zynga）

OnLive 游戏点播服务首发计划确定

去年的 GDC 大会中，一家新成立的公司成为最大的焦点，OnLive 游戏点播服务通过“云计算”原理，让玩家可以用最低配置的电脑或者廉价的“微型主机”，就可以玩到画面最强的游戏。这种网络主机概念被很多人认为是未来游戏机发展的必然方向。在今年的 GDC 中，OnLive 的正式上线时间终于确定。OnLive 将从 2010 年 6 月 17 日开始在美国率先推出，初期推出的是以客户端软件方式在 PC 和 Mac 操作系统上运行的软件版，至于使用其“微型主机”直接连接高清电视游玩的硬件版发售时间未定。

OnLive 每月服务费为 14.95 美元，其他优惠项目将于 E3 2010 公布详情。前 2.5 万名注册用户可以免 3 个月的服务费。在缴纳服务费之外，OnLive 中提供的游戏购买与租赁需要另外付费。OnLive 的首发游戏包括《质量效应 2》、《龙之世纪 起源》、《刺客信条 II》和《波斯王子 遗忘之沙》以及《边境之地》、《地铁 2033》等，E3 展上会公布更多作品。这些游戏都是在服务器上以特效全开的最佳



画面效果运行的 PC 版，将画面以视频数据流的方式传输到玩家的电脑上，而玩家的操作信息通过网络传输到服务器端，远程控制在服务器端运行的游戏。

EA 率先实现脉搏侦测游戏

任天堂在去年 E3 展上公布的“生命力感应器”至今还没有正式亮相，而 EA 已经由其提出的“脉搏监测”概念开发了一款新作。在 GDC 上，EA Sports 召开了专场发布会，公布了畅销体育休闲游戏《EA Sports Active》的续作。

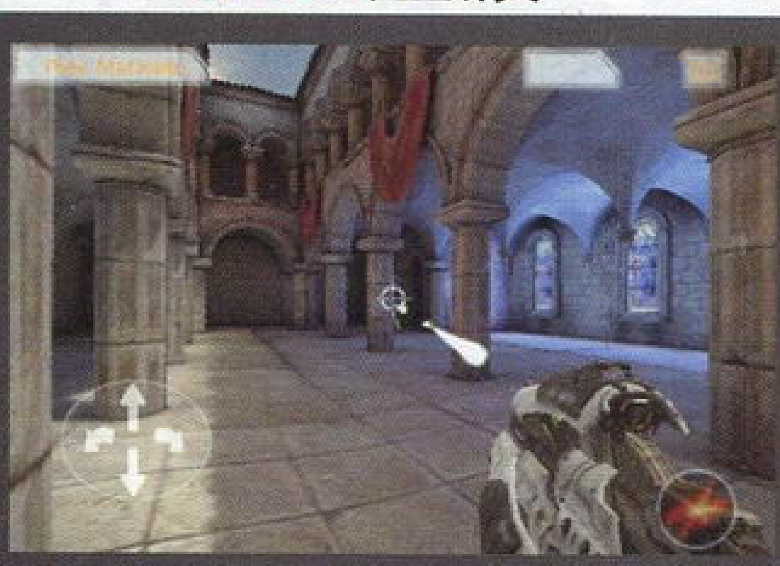
《EA Sports Active 2.0》将于今年秋季发售，由于届时 PS Move 也将发售，因此本作不仅有 Wii 版，也将会同时发售 PS3 版，甚至还有一个 iPhone 版。本作最大的特点就是附带了几个能侦测脉搏的感应器。这种感应器带有可实现动作感应的加速计，能够识别玩家四肢的运动状况。Wii 版带有两个感应器，分别绑在手臂和腿部，而 PS3 版带有





三个感应器，腿部佩戴一个，两个手臂各佩戴一个。其中手臂的感应器会侦测玩家运动时的脉搏变化情况，并应用于游戏中。这些感应器将数据无线发射到插在主机 USB 口的专用信号接收器。

GDC 短波



■Epic Games于GDC的演讲中宣布其正在将“虚幻引擎3”移植到iPhone，今后开发商可以使用该引擎开发出画面惊人的iPhone游戏。

■Peter Molyneux在GDC的演讲中表示，他对《神鬼寓言III》的销量目标是500万套，他表示本作将会有更广泛的吸引力。

■NBGI公布了一款跨平台软件开发工具包Unite，使用该工具包开发的游戏可以实现不同机种之间的网络联机，例如用iPhone与PC玩家通过网络玩同一款游戏。

■Eidos公布了《杀出重围3》的详情，本作已正式更名为《杀出重围 人类革命》（Deus Ex：Human Revolution）。

■WBIE宣布面向低龄玩家的《指环王 阿拉贡的冒险》也将对应PS Move控制器，这是第一款由Wii移植而来的游戏。

■日本游戏开发商Premium Agency宣布推出一款跨平台游戏引擎“千鸟引擎”（Chidori Engine），该引擎自带的“葵”3D渲染库可以制作各种真实的天气效果。Premium Agency曾开发了《四季庭》等游戏。



■5th Cell宣布NDS创意游戏《涂鸦小子》的续作已经在开发中，将于今年秋季发售。

■EA的Eric Brown透露，BioWare正在开发的网游史诗《星球大战 旧共和国》是EA有史以来投入成本最高的一款游戏，预计总投资将会达到1亿美元。

■Crytek宣布其CryEngine3将对应3D立体成像技术，可用于开发PS3／X360的三维立体游戏，Crytek希望在未来业界的3D潮流中抢占先机。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年2月15日～2010年2月21日

1 NEW 生化危机5 导演剪辑版 PS3

バイオハザード5 オルタナティブ エディション

■Capcom ■2010年2月18日发售■动作射击■4800日元



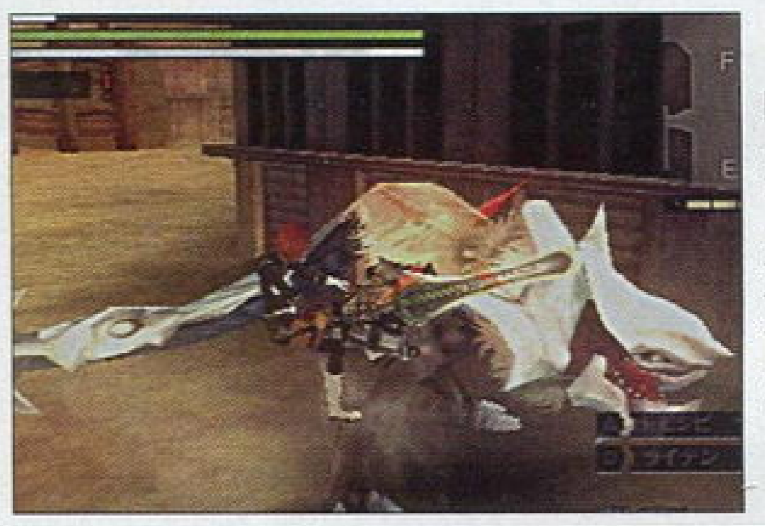
虽然推出经典大作的后续版本一直以来都是Capcom多年的传统，但摸清楚玩家的口味，在现有资源的基础上做出新意还是相当令人佩服。游戏除了两个新增篇章可以让玩家体验到全新的剧情外，改良后的佣兵模式也兼具了挑战性与观赏性，绝对会让FANS大呼过瘾。

本周：143 339套　累计：143 339套

2 上周1位 噬神者 PSP

ゴッドイーター

■NBGI ■2010年2月18日发售■动作■4800日元



游戏的很多设定都借鉴了《怪物猎人》系列的成功之处，仅多人组队战斗、素材收集这两个要素就足以耗去玩家数以百计的时间，再加上官方定期推出的下载任务，挑战的欲望更是有增无减。独特的"捕获系统"是游戏比较考验玩家战术的地方，只有完美的配合才能战胜强敌。

本周：64 192套　累计：469 832套

→	3	新超级马里奥兄弟Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■2009年12月3日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 44415套 ◆累计 3227613套	Wii
↓	4	勇者斗恶龙VI ドラゴンクエストVI 幻の大地	■2010年1月28日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 41412套 ◆累计 1217134套	NDS
→	5	朋友聚集 トモタチコレクション	■2009年6月18日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 31299套 ◆累计 2848666套	NDS
NEW	6	暴雨 HEAVY RAIN～心の軋むとき～	■2010年2月18日发售 ■SCE ■文字冒险	◆本周 26775套 ◆累计 26775套	PS3
→	7	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■2009年10月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 25631套 ◆累计 1622148套	Wii

8 NEW 游戏王5Day's 世界锦标赛2010 阿尔卡迪亚的重生 NDS

游戏王ファイブディ ズ ワ ルドチャンピオンシップ2010 リバ スオブアルカディア

■Konami ■2010年2月18日发售■益智■4800日元



本作是2010年"全球游戏王卡片大赛"官方指定的比赛软件，共收录了超过3500张卡片和全新的对战场景。当然没有条件参赛的国内玩家还是可以体验独立的剧情模式，它讲述了一系列在精灵世界中由卡片引发的事件，穿插于流程中的大量过场动画也是有别于以往作品的一大特色。

本周：24 132套　累计：24 132套

↓	9	星之海洋4 国际版 スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- インターナショナル	■2010年2月4日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 15097套 ◆累计 112996套	PS3
↑	10	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■2009年6月25日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 11303套 ◆累计 1762988套	Wii

继去年《最终幻想XIII》发售时大量持观望态度的玩家购入PS3主机后，本周发售的《生化危机5 AE》以系列在全球范围内的知名度同样也吸引到了这批新近玩家的目光，首周便登上了冠军宝座并创造出消化率高达84%的优异成绩。其他新作方面，在海外呼声很高的《暴雨》虽跻身前十，但和欧美地区的销量还是存在明显的落差，看来有别于"日式文字冒险"的独特流程进行方式仍有待日本玩家进一步适应。

2010年2月22日～2010年2月28日

1 NEW 喧哗番长4 一年战争 PSP

喧哗番长4～一年战争～

■Spike ■2010年2月25日发售■动作■4980日元



和前作"全国争霸"的主题不同，这次我们的战场被设定在了一所高中，玩家需要做的就是在距离毕业还有1年的时间内成为学校里的风云人物。系列经典的"热视线战斗"、"角色自定义"等要素都追加了全新的内容，甚至一些现实中就存在的店铺也会在游戏中登场。

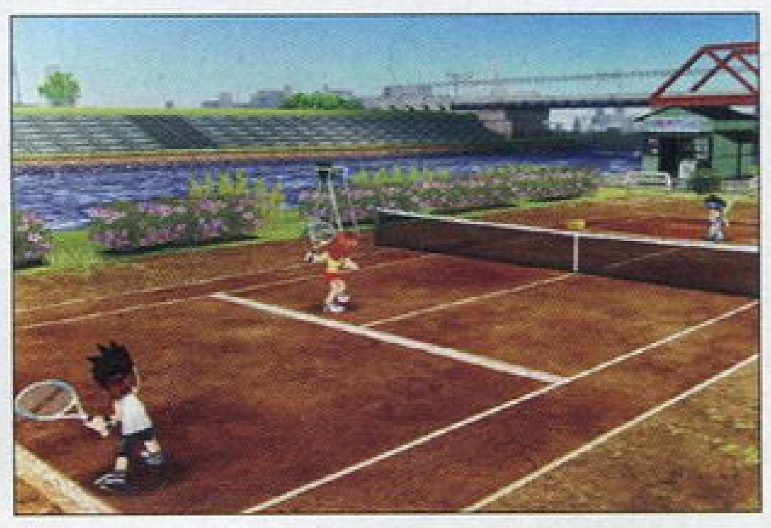
本周：71 504套　累计：71 504套

NEW	2	无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇 无限のフロンティアEXCEED ス パ ロボット大战OG サ ガ	■2010年2月25日发售 ■NBGI ■角色扮演	◆本周 64805套 ◆累计 64805套	NDS
↓	3	生化危机5 导演剪辑版 バイオハザ ド5 オルタナティブ エディション	■2010年2月18日发售 ■Capcom ■动作射击	◆本周 47815套 ◆累计 191154套	PS3
↓	4	新超级马里奥兄弟Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■2009年12月3日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 45369套 ◆累计 3272982套	Wii
↓	5	噬神者 ゴッドイーター	■2010年2月4日发售 ■NBGI ■动作	◆本周 44717套 ◆累计 514549套	PSP

6 NEW 大众网球 携带版 PSP

みんなのテニス ポータブル

■SCE ■2010年2月25日发售■体育■4980日元



游戏简单的操作对于没有网球基础的玩家来说也能轻松上手，而新增的"特殊击球"则在传统网球对战的基础上增加了不少恶搞元素，让玩家拥有更多的战术选择。丰富的道具收集和换装要素是刺激玩家不断挑战的最大原因，最多支持4人联机的对战模式也非常适合多人同乐。

本周：44 603套　累计：44 603套

7 NEW 风来的西林4 神之眼与恶魔之脐 NDS

不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ

■Spike ■2010年2月25日发售■角色扮演■5800日元



新作的难度还是一如既往地让人抓狂，最大的改变就是赋予了西林自身的特技，使以往单靠道具和精良装备闯关的方式更具策略性。首次引入的"昼夜交替"概念大大提升了探索迷宫的紧迫感，玩家必须靠直觉判断才能有效逃离敌人的包围圈，以避免无谓的消耗和寻找最佳的反击时机。

本周：40 703套　累计：40 703套

↓	8	朋友聚集 トモタチコレクション	■2009年6月18日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 33325套 ◆累计 2881991套	NDS
↓	9	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■2009年10月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 29787套 ◆累计 1651935套	Wii
↓	10	勇者斗恶龙VI ドラゴンクエストVI 幻の大地	■2010年1月28日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 26474套 ◆累计 1243608套	NDS

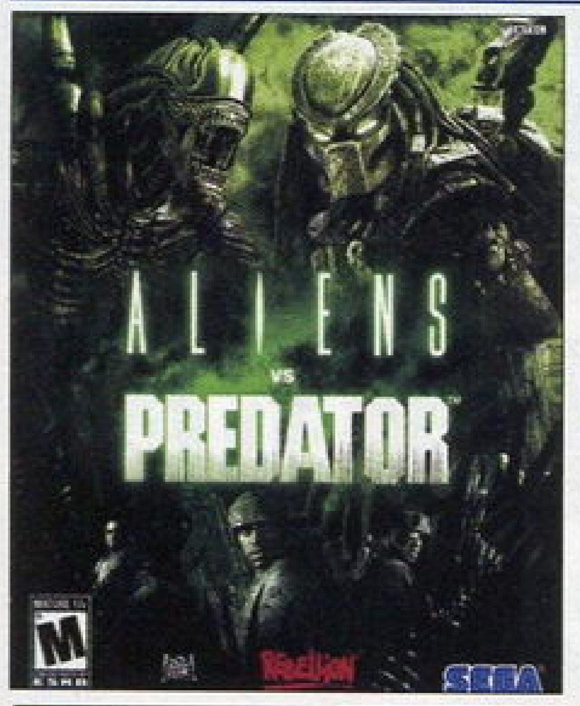
因为本周发售的新作多达49款，所以销量也相对比较分散，即便是位列第一的《喧哗番长4》也没能突破10万大关，《无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇》更是不及2008年5月发售的前作，从9.8万的首周销量跌到了6.5万。另一方面，从发售开始便话题不断的《噬神者》在本周终于达成了50万的销量，创造了PSP原创游戏又一个新的记录，相信随着后续追加内容的推出，本作的玩家群体还会增加。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 2 月 14 日～2010 年 2 月 20 日



1 异形大战铁血战士 X360

Aliens vs Predator

■SEGA ■2010 年 2 月 16 日发售■动作■上周排位：–

游戏很巧妙地将两部电影中的经典人物结合在了一起，选择三个不同阵营会体验到完全不同的故事，对于追求视觉冲力的动作玩家是个不错的选择。和单人游戏过低的难度比起来，多人联机的混战趣味性明显更高，惟一让人诟病的就是有些时候的操作略显别扭。

本周：**206 952** 套　　累计：**206 952** 套

排名	游戏名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
2	生化奇兵 2 BioShock 2	2K Games	2010 年 2 月 9 日发售	主视角射击	1	144949 套	533258 套	X360
3	异形大战铁血战士 Aliens vs Predator	SEGA	2010 年 2 月 16 日发售	动作	–	128046 套	128046 套	PS3
4	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	2009 年 11 月 15 日发售	平台动作	5	123544 套	5623106 套	Wii
5	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	Nintendo	2009 年 10 月 4 日发售	动作	7	87451 套	4619591 套	Wii
6	生化奇兵 2 BioShock 2	2K Games	2010 年 2 月 9 日发售	主视角射击	2	68313 套	223526 套	PS3
7	质量效应 2 Mass Effect 2	EA	2010 年 1 月 26 日发售	角色扮演	6	61625 套	1076800 套	X360
8	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	Activision	2009 年 11 月 10 日发售	主视角射击	8	59224 套	6581888 套	X360
9	神曲 地狱篇 Dante's Inferno	EA	2010 年 2 月 9 日发售	动作	4	55712 套	189419 套	X360
10	神曲 地狱篇 Dante's Inferno	EA	2010 年 2 月 9 日发售	动作	3	50490 套	200058 套	PS3

2010 年 2 月 21 日～2010 年 2 月 27 日



1 暴雨 PS3

Heavy Rain

■SCE ■2010 年 2 月 23 日发售■动作冒险■上周排位：–

游戏的整个过程更像是在欣赏一部大片，高素质的人物建模、场景和背景音乐的完美融合让人印象深刻。在不同主人公的行动阶段，玩家需要完成精心设计的按键操作来推进故事的发展，而你的每个决定都有可能对其他主人公的命运造成影响，进而改变最后的结局。

本周：**208 596** 套　　累计：**208 596** 套

排名	游戏名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
2	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	2009 年 11 月 15 日发售	平台动作	4	113456 套	5736562 套	Wii
3	异形大战铁血战士 Aliens vs Predator	SEGA	2010 年 2 月 16 日发售	动作	1	90692 套	297644 套	X360
4	生化奇兵 2 BioShock 2	2K Games	2010 年 2 月 9 日发售	主视角射击	2	89723 套	622981 套	X360
5	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	Nintendo	2009 年 10 月 4 日发售	动作	5	82747 套	4702338 套	Wii
6	跳舞吧 Just Dance	Ubisoft	2009 年 11 月 17 日发售	音乐	–	65983 套	741656 套	Wii
7	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	Activision	2009 年 11 月 10 日发售	主视角射击	8	55586 套	6637474 套	X360
8	异形大战铁血战士 Aliens vs Predator	SEGA	2010 年 2 月 16 日发售	动作	3	55275 套	183321 套	PS3
9	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo	2009 年 7 月 26 日发售	动作	–	52597 套	5913865 套	Wii
10	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	Activision	2009 年 11 月 10 日发售	主视角射击	–	42684 套	3616254 套	PS3

新作打榜

最新日本游戏市场的掌机新作几乎是扎堆出现，想必很多博爱的玩家都产生了玩不过来的感觉。其中《真·三国无双 Online ～神将乱舞～》属于少有跻身榜单的家用主机网络游戏，但由于日本官方只允许本国玩家登陆服务器，所以国内的玩家暂时也只能望而兴叹了。欧美方面，曾先行发售过日版的游戏唱起了近两周的主角，足见这些系列作品在大洋彼岸的超高人气。

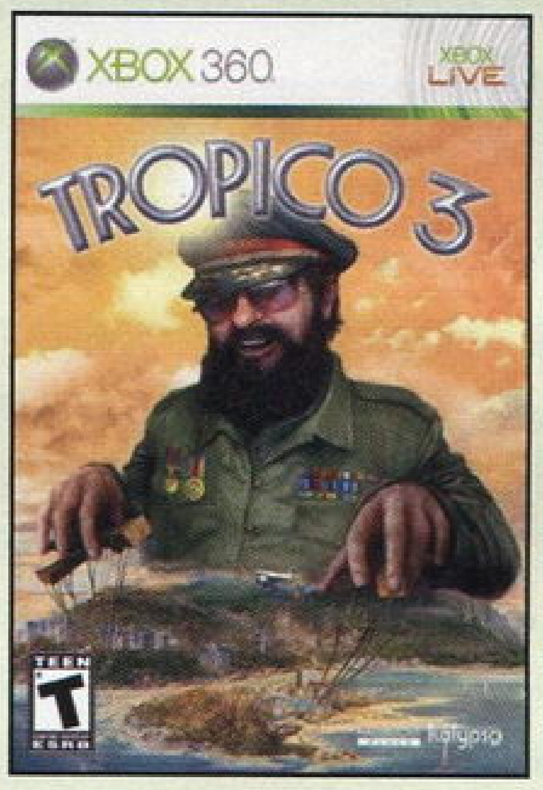
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 2 月 15 日～2010 年 2 月 21 日			
14	PS3	神曲 地狱篇	2010.2.18
17	PS3	真·三国无双 Online ～神将乱舞～	2010.2.18
26	PSP	经典迷宫 辅佐的魔法阵	2010.2.18
28	NDS	三国志 DS3	2010.2.18
29	PSP	解体百万吨	2010.2.18
2010 年 2 月 22 日～2010 年 2 月 28 日			
11	NDS	寒蝉鸣泣之时 第四卷·绊	2010.2.25
12	PS3	恶魔之魂 廉价版	2010.2.25
13	X360	边境之地	2010.2.25
14	PSP	金色的琴弦 3	2010.2.25
15	PSP	实况力量棒球 成功传奇	2010.2.25

游戏湖面采用了时下流行的“马赛克风”，玩家需要在据点和迷宫之间往返，通过消灭敌人提升等级并获得金钱，然后再购买新的装备来强化队伍的整体实力。副标题中的“魔装阵”类似于策略游戏中的阵型，合理配置可以让同伴起到协助主人公攻击和防御的作用，收集起来也很有趣。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 2 月 14 日～2010 年 2 月 20 日			
16	PSP	海豹突击队 烽火战歌 3	2010.2.16
17	NDS	逆转检察官	2010.2.16
21	X360	海岛大亨 3	2010.2.16
24	X360	真·三国无双 联合突袭	2010.2.16
30	PS3	真·三国无双 联合突袭	2010.2.16
2010 年 2 月 21 日～2010 年 2 月 27 日			
11	Wii	蔚蓝永恒 海的呼唤	2010.2.22
22	Wii	索尼克世嘉全明星赛车	2010.2.23
24	NDS	游戏王 5Day's 世界锦标赛 2010 阿尔卡迪亚的重生	2010.2.23
35	PS3	索尼克经典合集 终极收藏版	2009.2.10
40	X360	致命预感	2010.2.23

虽然我们的故事只发生在一个海岛上，但是如何利用它的特殊位置来影响周边国家的政治，进而最终在上面建立起一个香蕉共和国，都是玩家随时需要思考的事情。轻松明快的音乐、各种自然生态的细节演出都让整个海岛随时充满生气，要是游戏的教学模式更完善一点就更好了。

2010 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	2 月 15 日～2 月 21 日	2 月 22 日～2 月 28 日
1	PSP	603 153 台	32 796 台	37 338 台
2	Wii	453 345 台	31 652 台	36 241 台
3	PS3	382 666 台	32 130 台	27 763 台
4	NDSi LL	309 863 台	24 388 台	24 605 台
5	NDSi	283 251 台	15 380 台	15 586 台
6	NDSL	66 957 台	5 053 台	5 029 台
7	X360	36 435 台	2 453 台	2 510 台
8	PS2	21 676 台	1 883 台	1 912 台
9	PSP go	17 988 台	1 371 台	1 296 台

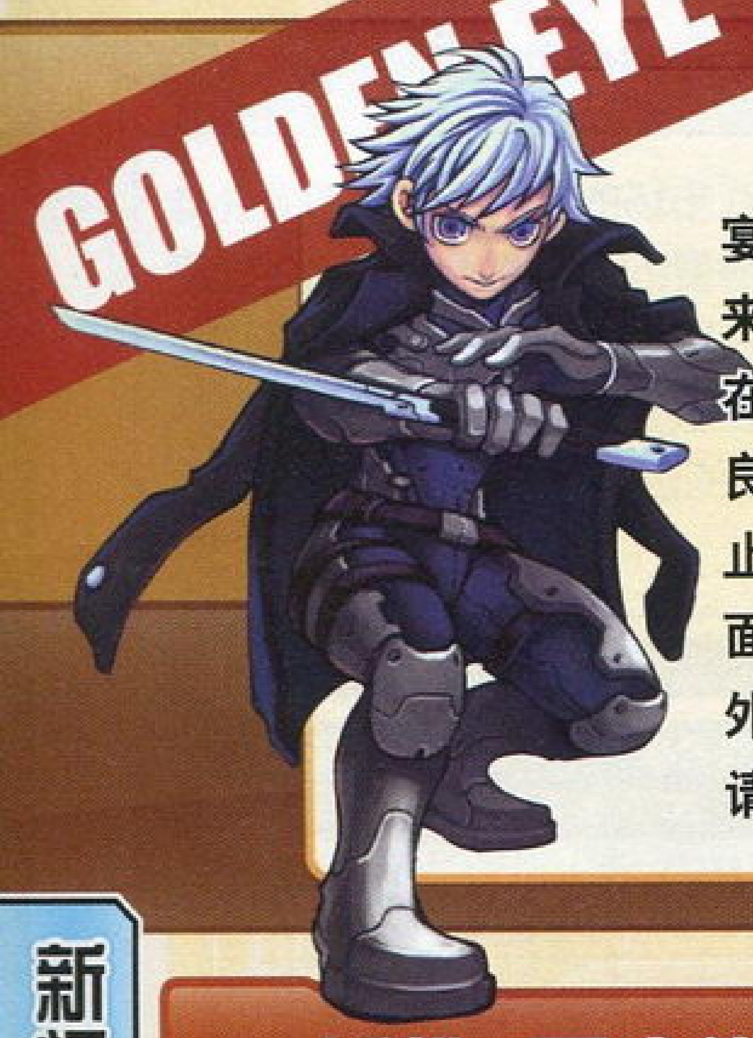
2010 HARDWARE 美国主机销量榜

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	2 月 14 日～2 月 20 日	2 月 21 日～2 月 27 日
1	PS2	51 878 334 台	15 071 台	13 317 台
2	NDS	45 359 225 台	138 835 台	124 863 台
3	Wii	32 080 002 台	161 609 台	133 702 台
4	X360	22 164 635 台	109 318 台	99 052 台
5	PSP	19 096 079 台	29 634 台	26 152 台
6	PS3	13 036 770 台	81 702 台	92 216 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量

GOLDEN EYE



本期“黄金眼”俨然变成了一场“热血”的盛宴，同时也是掌机游戏的节日。全部参评游戏中出来了5款热血推荐游戏。这段时间掌机游戏的无论在素质还是数量上都得到了明显提高，款款都是优良作品，然而就是没有一款能够突破性表现，全部止步在“黄金珍藏”之前。《恶人连2》在网战方面优秀的表现让我们看到了另一座标杆的诞生。另外，《战神III》将成为我们下期栏目的重头大戏，请各位读者留意。

最近发售游戏的多视角评价

GOLDEN EYE

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×5

新闻资讯 黄金眼

战地 恶人连2



推荐玩家人群

●喜欢团队配合的玩家。●对同类游戏的剧情要求较高的玩家。●希望开各种军事机械的玩家。

热血推荐　总分 26

■又是一款网战制胜的作品。

脆薯条

游戏的单机部分并没有什么比较出彩的地方，最后几关甚至还存在偷工减料的嫌疑，不过《战地》系列的精髓还是在其网战上。网战中的载具非常多，其最大的特色就是可以把整幢房子都破坏掉。而且网战的平衡性非常好，玩家必须通过几个职业的相互配合取得胜利，个人英雄主义是极少出现的。

Gouki

游戏的画面猛地看上去并不怎么样，但实际进入游戏之后会发现其物理引擎的出色表现很大程度上满足了我们在视觉上的要求。游戏的剧本与人物刻画可以说是同类游戏中的佼佼者，诙谐幽默的对话随处可见，为游戏增色不少。网战部分的新思路很值得同类游戏借鉴，惟一需要适应的只是射击的手感。

ACE飞行员

整体感觉游戏在制作上还略显仓储，欠缺雕琢。游戏的单机模式表现过于平庸，特别是那个粗糙制作的二战关卡简直是敷衍，画面更是惨不忍睹。本作在网战上展现的多种载器对抗，团队协同作战的理念成为同类游戏网战发展的另一个方向，也是目前制作最精良的一款，可以看作是标杆级作品。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■EA■Battlefield: Bad Company 2■主视角射击■2010年3月2日■1～24人■无对应周边

风来的西林4 神之眼与恶魔之脐



推荐玩家人群

●迷宫游戏FANS。●系列死忠。●敢于挑战难度的玩家。

热血推荐　总分 26

■颠覆传统RPG系统的游戏。

玛娜

游戏完美地将系列传统与新特色融入到一起，画面简直漂亮到让人不敢相信这是《风来的西林》，而且对话时居然还出现了人物的头像！风格也一改系列的和风，变得更有异国风情。本作新加入的昼夜系统挑战性十足，而且装备也加入了升级系统，还有几个系列比《西林》更懂得谋杀玩家的时间？

晴天

丰富的迷宫数量、庞大的装备和道具收集系统都最大程度保证了游戏的耐玩度。首次引入的“夜”时间段将迷宫探索的不确定因素进一步提升，玩家只能根据直觉步步为营地前进才能摆脱敌人的魔爪，对于系列老玩家来说也是紧张和刺激感十足。让西林拥有属于自己的特技也是在战术运用上的一大突破。

九兵卫

系列一贯的纯粹而又充满挑战性的神髓在本作中得到完美继承。新加入的日夜更替系统让迷宫探险变得更加丰富，玩家需要学会应对日夜环境的区别，而本装备的升级也颇费精力。虽然整体而言游戏的难度较前作有所上升，但可玩性却提高了很多。本作中还为初心者提供了贴心的教程，值得称赞。

■NDS■卡片■Spike■不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の眼と恶魔のヘソ■角色扮演■2010年2月25日■1人■无对应周边

口袋妖怪突击队 光之轨迹



推荐玩家人群

●喜欢“《口袋妖怪》系列”的玩家。●对收集有特殊癖好的玩家。●喜欢联机要素的玩家。

热血推荐　总分 25

■协力作战才能获得最大乐趣。

晴天

亲切的开场动画、简单而有趣的操作都会让玩家想去尝试这款作品。通过捕捉野生的口袋妖怪并利用它们各自的特性来打开新的道路很有成就感，最大支持4人的协力冒险也比单人游戏更加热闹。突出口袋妖怪们细节动作对老玩家来说是相当令人感动的设定，与系列其他作品的联动要素仍然健在。

纱迦

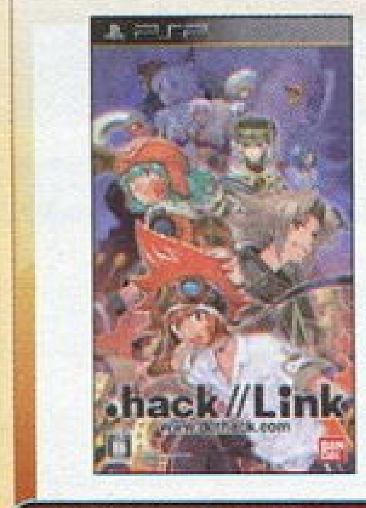
游戏的基本系统延续自之前的作品，玩家需要使用触控笔在下屏幕画出捕捉范围才能成功捕获口袋妖怪，对于玩惯了正统作品的玩家来说很有新意。简单而人性化的操作界面即便是从没有接触过系列作品的玩家也能轻松上手，而利用不同口袋妖怪的能力解谜充满尝试的乐趣，不知不觉就会让人沉迷。

九兵卫

虽然从进化的角度来说，游戏并没有给人太多耳目一新的感觉，但本作简洁明了的系统以及舒适流畅的操作手感却做得让人很难挑出毛病。以触控笔召唤口袋妖怪的设定提升了玩家在冒险过程中的代入感，而除了丰富有趣的联机游戏，本作与正统系列的联动也很让FANS极为感动。

■NDS■卡片■Nintendo■ポケモンレンジャー 光の轨迹■角色扮演■2010年3月6日■1～4人■无对应周边

.hack//Link



推荐玩家人群

●“《.hack//》系列”FANS。●想回顾整个系列庞大剧情的玩家。●有一定日文基础的玩家。

热血推荐　总分 24

■系列总集篇。

晴天

从战斗的角度来说，除了连击奥义的演出特写让人觉得热血搞笑，游戏的流程实在是有点简单甚至可以说比较单调。不过本作的重点在于剧情，光是汇集系列众多人气角色以及重新将历代经典场面一一演绎这两点，就足以让FANS感动不已。通过本作来再次回味并补完系列剧情也是个不错的选择。

玛娜

以漫画的手法表现游戏剧情目前似乎已经成为了主流趋势，本作也使用了这样的手法，演出效果确实不错。作为完结篇，历代的重要角色都在本作登场，可惜战斗系统稍显单调，甚至还取消了装备和职业等要素，战斗场景也有些小气。最后必须要提的是OP那扭曲到让人崩溃的人设，实在是起到了震撼效果。

九兵卫

游戏贯穿了几乎所有“《.hack//》系列”的游戏、动画、小说等周边作品，从故事的背景时间上来说属于完结之作。也正因如此，本作的剧情极为庞大，制作人不得不对历代的剧情进行了适当缩减和改编，令不少FANS喜忧参半。至于本作的战斗，则完全可以用简单和轻松来形容。

■PSP■UMD■NBGI■.hack//Link■动作角色扮演■2010年3月4日■1～4人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

无限的边境 EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇



推荐玩家人群

●“机战”与“异度”的支持者。●对华丽战斗动画有兴趣的RPG玩家。

热血推荐 总分 24

■一切都EXCEED前作的RY传奇

纱迦

玩过前作的人定然对本作很满意。招式数量、流程长度以及隐藏要素丰富度均比前作有大幅提升，阵容豪华的我方队伍让人有用不过来的感觉。不过游戏的玩法几乎没有进步，所以打着打着就会觉得没什么新鲜感了。本作依然不能关闭必杀技动画，导致一场战斗打十几分钟不算稀奇，有拖沓之嫌。

炎骑士

本作的战斗画面可以用华丽来形容。相比前作来说，新游戏中收录了更多的经典角色和机体，这一做法足以吸引更多《机战》和《异度》两大系列的支持者。游戏的系统方面变化不是不大，但支援攻击系统的加入使得我方出战队员的数量翻了好几倍，战斗乐趣进而也增加了不少。

九兵卫

地图画面和剧情表现有如 SFC 游戏，但战斗动画非常华丽，战斗时采用全语音，声优阵容更加豪华。基本系统和前作如出一辙，只是大幅增量，另外加了点儿隐藏要素，玩着玩着就会觉得新鲜感缺乏。剧情方面和《机战 OG》关系更密切了，若不是系列 FANS 的话可能会觉得难以融入。

■NDS■卡片■NBGI■无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ■角色扮演■2010年2月25日■1人■无对应周边

四狂神战记



推荐玩家人群

●玩过原作的玩家。●注重动作解谜要素的玩家。●不太擅长动作游戏的玩家。

总分 23

■系统换血后的“类伊苏游戏”。

晴天

游戏和原版相比最大的改变就是游戏类型的转换，从以往的回合制变为了更强调动作要素的角色扮演游戏。迷宫探索过程中玩家需要充分利用六名同伴的特技才能破解机关，非常考验观察力和逻辑思维能力，而在对付强敌时完全不用担心战败，贴心的“等级突破系统”几乎可以省去所有的练级时间。

九兵卫

游戏与原作几乎完全变了个样。不仅人物的动作非常流畅，每个人的必杀技也充满个性。除了战斗之外，迷宫解谜也是本作的一个重点，复杂程度远高于同类，玩家势必会为此动不少脑筋。非得说缺点的话，就是单机游戏中玩家永远只能一个人冒险，虽然能即时切换角色，但却少了点合作的乐趣。

纱迦

和 SFC 版比起来，游戏完全重制了，不过游戏感觉还在。当年游戏凭借剧情、龙蛋、解谜、隐藏迷宫这四大特色征服了无数玩家，如今的 NDS 版也较好地继承了这一点。游戏玩法上的改变更适合如今的玩家，不过全 3D 的游戏画面看起来比较简陋。只通一遍不算完美，二周目才是真结局。

■NDS■卡片■Square Enix/Taito■エストポリス■动作角色扮演■2010年2月25日■1人■无对应周边

大众网球 携带版



推荐玩家人群

●喜爱运动的玩家。●喜欢休闲游戏的玩家。●有不畏艰难不断挑战精神的玩家。

总分 23

■大众网球，大众口味，大众娱乐。

玛娜

为了照顾新手，本作的难度稍有下降，不过仍然保持了上手容易深入难的一贯特色。游戏中的角色能力各异，给战术增加了变化性，而且还有服装与饰品的收集。本作最让人惊喜的地方之一是通关后还可以在挑战模式中与所有角色的“神”级对决，对想要好好磨练自己网球水平的玩家来说弥足珍贵。

九兵卫

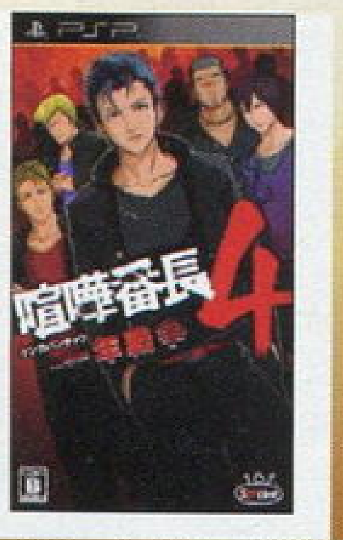
本作新引入的体力槽设定需要玩家在比赛中沉着应战，而并非满场乱跑，这一点很贴近现实。游戏最大的惊喜还在于前所未有地加入了故事模式，剧情的长度以及场景的设计都非常有诚意，通关后玩家甚至还可以去触发隐藏剧情并寻找谜之对手。故事模式让原本单调的对战和收集变得乐趣无穷。

炎骑士

如同想像中的那样，这款游戏与同属索尼的《大众高尔夫》一样在注重技巧性的同时更强调了休闲娱乐的主题。卡通风格的角色造型也比较讨人喜欢。游戏中的击打效果比较有趣，用不同的卡通造型符号来提醒玩家击球的注意击球的节奏。多样化的模式设置更是可以让玩家忘我地投入其中。

■PSP■UMD■SCEJ■みんなのテニス ポータブル■体育■2010年2月25日■1～4人■无对应周边

喧哗番长 4 一年战争



编辑评分

7

7

总分 22

玛娜

游戏仍然保持了一贯的高自由度与热闹，由于人物设定的关系可谓是系列最养眼的一作。最令人惊喜的是本作对“眼神视线”做出了改进，即便不明白日语也不会造成什么麻烦，大幅增加了游戏的投入感。游戏的长度和内容有了很大的提升，特别是对 300 名对手进行的漫长挑战。想全部完成可不是件容易事。

■PSP■Spike■喧哗番长4 一年战争■动作■2010年2月25日

苍翼默示录 携带版



编辑评分

7

7

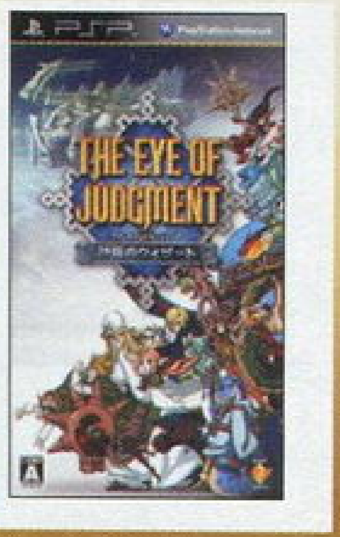
总分 22

九兵卫

本作在游戏内容上基本属于对家用机版的完全移植，而新加入的军团模式耐玩性很高。华丽的压制、极具研究性的连段都是游戏的魅力所在，只要掌握了基本系统便能乐在其中。本作的缺点是游戏在移植时画面处理得不够好，高节奏对战时的 PSP 屏幕的残影以及按键影响格斗的爽快度。

■PSP■Arc System Works■BlazBlue Portable■格斗■2010年2月25日

审判之眼 神谕的巫师



编辑评分

7

7

总分 21

胜负师

作为 PS3 上活用摄像头功能的话题之作，便携版使画面表现力明显下降的同时，原先强调的实体卡收集乐趣也不存在了。当然，游戏内容还算丰富。本作增设了针对单机的故事模式，而且还以动态漫画的形式表现剧情，感觉颇为精美。增加了 PSP 版专属卡片，交换、对战等功能也相对完善。

■PSP■SCE■THE EYE OF JUDGMENT 神谕のウィザード■桌面棋牌■2010年3月4日

KERORO 军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗



编辑评分

7

7

总分 21

纱迦

游戏的战斗系统直接照搬“《传说》系列”，简直称得上是 TALES OF KERORO。KERORO 小队的成员国可以通过玩家的即时操控来施展极具个性的武器、魔法和变身招式，玩起来肯定会让 FANS 乐不可支。不过相比成功的战斗系统，流程方面就乏善可陈，只有特别有爱玩家才能玩下去的游戏。

■NDS■NBGI■ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼■角色扮演■2010年3月3日



继《疯狂世界》、《无限航路》和《猎天使魔女》相继发售之后，白金工作室（Platinum Games）的第四部作品终于正式公布。游戏界天才制作人、“《生化危机》系列”之父三上真司时隔四年之后再次担任游戏监督一职，相信喜欢三上真司的作品的玩家们一定会对本作充满期待吧！

文 雷电 美编 anubis

征服	SEGA/Platinum Games		动作射击
多机种	Vanquish 预定2010年冬发售 对应机种为PS3及X360	1人	日版 未定

近未来，世界上的资源已经所剩无几
萨姆，政府机关的特工，身着新锐战斗装甲
目标是歼灭所有敌人
枪械射击、掩体躲避、高速移动、施展拳脚的近身战斗、大魄力的动作体验
敬请期待！

壮大世界观下的高速动作射击游戏
完全征服！

本作是由SEGA和白金工作室共同合作开发的，制作人为稻叶敦志，三上真司担监督一职。游戏类型是时下流行的第三人称视角射击，而制作过《生化危机4》这样的越肩视角里程碑式作品的三上真司将怎样“征服”我们呢？

如果用一句话来概括，本作将是一款拥有壮大世界观的作品，其中洋溢着爽快感和紧迫感。

和之前的《猎天使魔女》不同，本作的PS3和X360版都将由白金工作室开发完成，不会出现工作室制作，发行商移植这样的脱节情况。

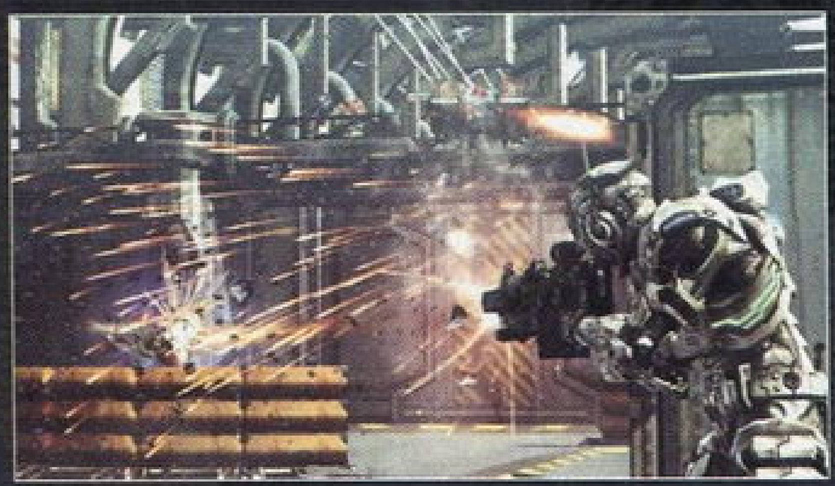


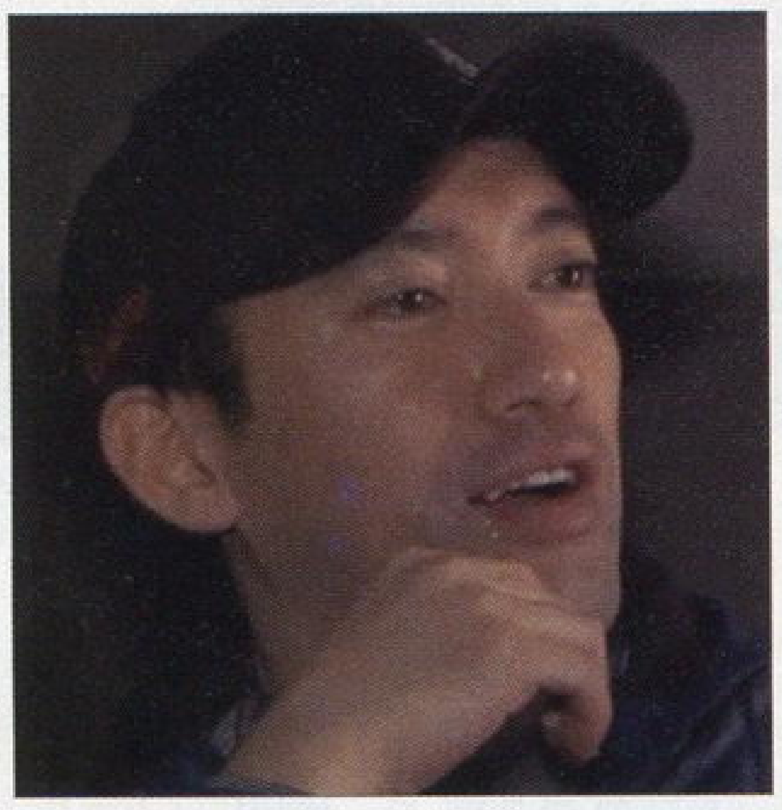
VANQUISH

仅凭单机模式 征服玩家的心
决不妥协！

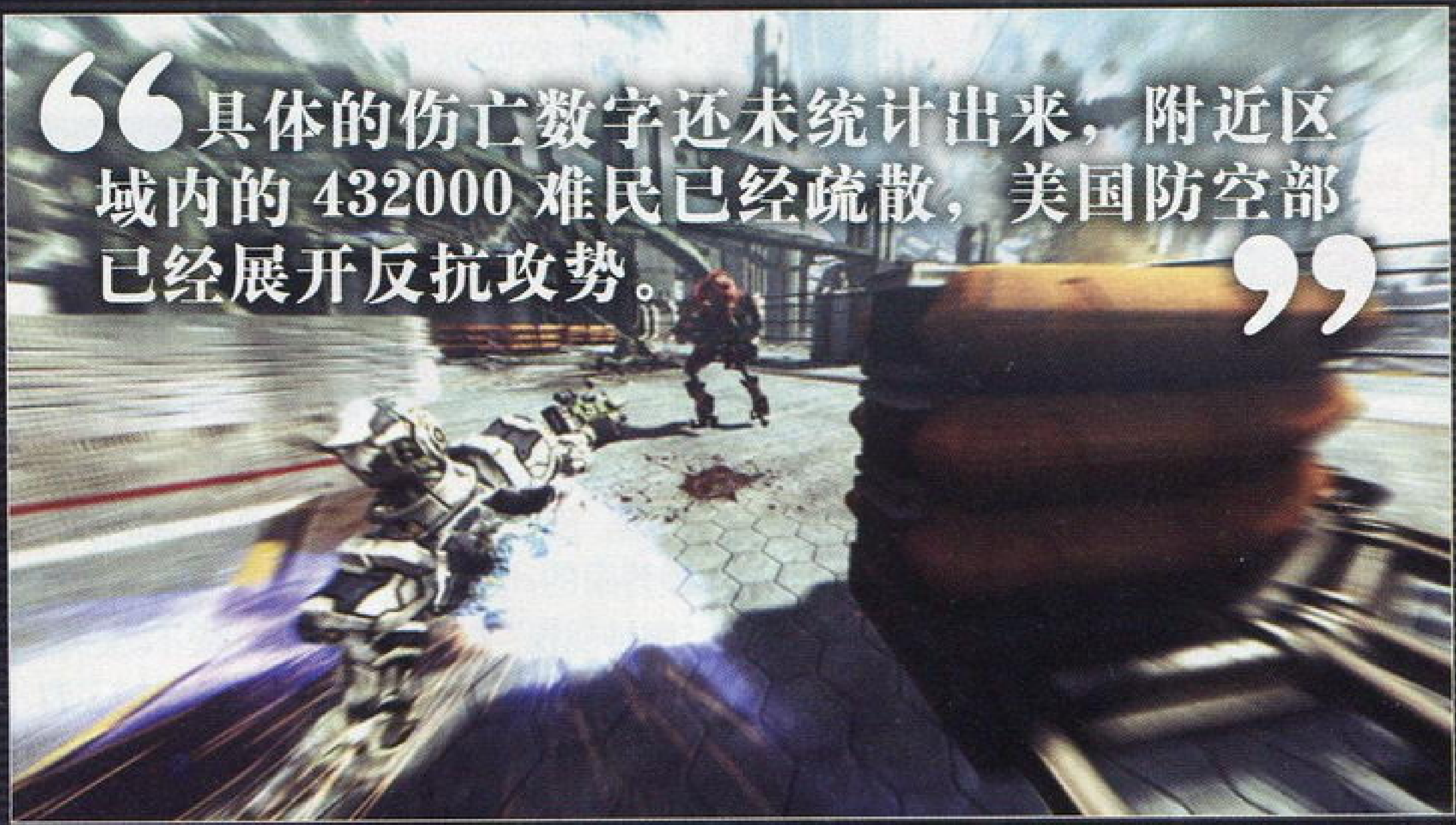
三上真司声称，本作的亮点将是极强的节奏感，角色装甲背后的强大推进器将让玩家在战场上自由穿梭。这将不仅仅是一个射击游戏，动作元素也相当丰富。本作的试玩版将是游戏宣传的重要环节，只有玩家亲自拿起手柄控制角色动起来之后才能体会到手感的优秀之处。







三上真司：“《征服》是一款充满动作要素的紧张刺激的游戏，游戏过程中同时会发生非常多的事情，当你想要将它们融入多人模式的环境中时，你会认识到必须要牺牲游戏其他部分的效果才行得通。结论就是，如果加入多人模式，那么游戏的整体冲击力就会下降，结果让我们的作品从整体上看和其他的游戏没太大区别，甚至还会低于整体水平。所以我们决定将《征服》限定于单人模式之中，将全部的精力都用在提高细节和画面效果上，意在为玩家带来最强的冲击感。”



白色装甲战士迎战机器人
锐不可当！

目前公布的全部情报就是一段CG影像，几张游戏截图和一些零散的访谈。从影像中，我们知道本作大概的故事背景。

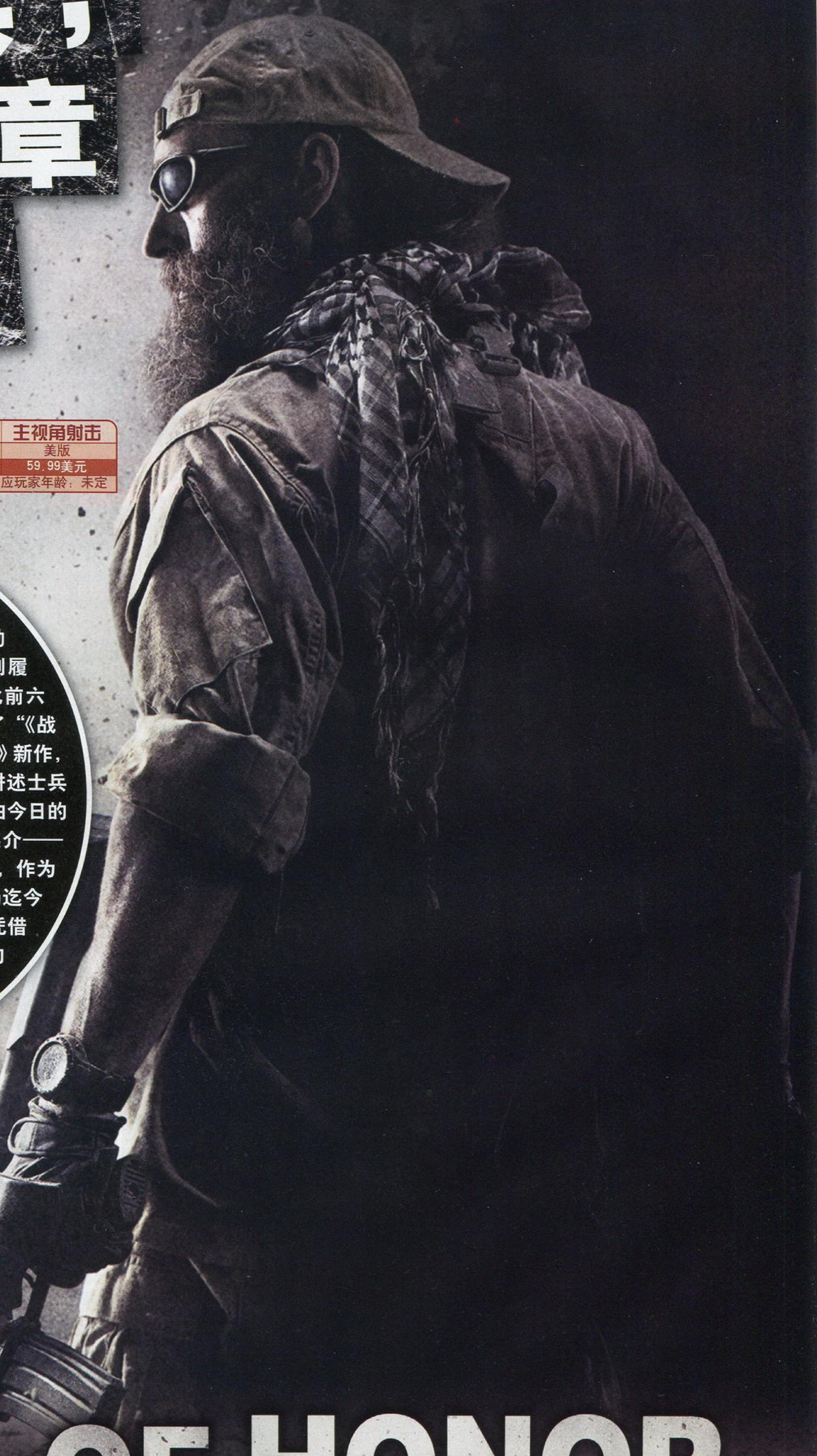
在近未来，不明来路的外星势力袭击了美国本土， 美国加利福尼亚西部港市旧金山受到严重破坏。战士穿上“增强反应装甲”（ARS，全称Augmented Reaction Suit），这是美国防御远景研究规划局（DARPA，全称Defense Advanced Research Projects Agency）开发出的最先进高科技装甲，装甲的能源与钢铁侠身上的相似，不过是装在背后，背后还有极强的推进器，将能给使用者带来强力的喷力，在战场上达到超高速移动的目的，他将以此能力与强力的敌人战斗。敌人的战舰在宇宙空间之中俯视地球，敌兵从飞行器上着陆，敌方机甲与电影《机械战警》中的ED-209和初代《Metal Gear》中的相似。

文 Delphi 编 星夜 美编 NINA

重铸经典，荣誉勋章的重生

荣誉勋章		EA	主视角射击
多机种	Medal of Honor		美版
	预定2010年第四季度发售	1人	59.99美元
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

当不少玩家认为素质平庸的《空降兵》宣告了《荣誉勋章》游戏的终结，EA却派遣了一位雄心勃勃的“空降兵”来复兴这一经典系列。刚刚履新EA洛杉矶总经理一职的Sean Decker，此前六年一直担任DICE制作室的总经理，一手打造了“《战地》系列”的辉煌。谈及被寄予厚望的《荣誉勋章》新作，Sean Decker言简意赅的表示：“我们总是渴望讲述士兵的故事，新作延续了这一传统，重要的是，它是由今日的战争、今日的精英士兵以及今日最流行的娱乐媒介——电子游戏所构成。”一个颇具隐喻色彩的事实是，作为美国政府颁发的最高军事荣誉，在阿富汗战场迄今为止尚未有军人获得荣誉勋章，而EA能否凭借此作改变“《使命召唤》系列”一手遮天的市场格局，获得他们梦寐以求的“荣誉勋章”？



MEDAL OF HONOR

©2010 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

开发秘辛

在外界看来，《荣誉勋章》跳出传统的二战历史框架转而描绘现代战争是一种跟风行为，但事实上，早在2007年《荣誉勋章 空降兵》发售前，EA洛杉矶的开发团队已经就系列的未来发展进行了深入探讨，最终“阿富汗战争”的方案得以脱颖而出。依靠Sean Decker本人的牵线搭桥，促成了擅长单人任务制作的EA洛杉矶与在多人游戏设计方面功力深厚的DICE联手合作，加上EA不惜血本的预算支持，《荣誉勋章》执行制作人Greg Goodrich直言这一组合堪称“奢侈”。更难能可贵的是，开发团队显示出作为追赶者应有的耐心和精雕细琢的精神，去年E3展上《现代战争2》的表现可谓技惊四座，原本计划在2009年系列十周年之际推出新作的EA洛杉矶果断决定延长开发周期，让制作团队获得更充足的润色时间，甚至放弃了全平台计划，专注于高清主机。



史上最逼真的阿富汗战争纪实



重生的《荣誉勋章》原本是系列十周年的献礼之作。

大胡子和双引擎



本作同时使用了两套强大的引擎，将为玩家带来照片级的画面感受。



《生活》杂志刊登的士兵照片（左）与荣誉勋章封面人物的对比。

《荣誉勋章》的单人游戏将使用改良版的“虚幻引擎3”，而多人部分则使用DICE制作室的杀手锏寒霜引擎，双引擎的配置在游戏开发历史上非常罕见。虚幻引擎3保证了游戏超一流的画面水准，而以表现大规模战斗和可破坏场景著称的寒霜引擎，也让玩家对《荣誉勋章》多了一份期待。游戏一经公布便引发了全球玩家的热议，讨论的焦点集中在游戏包装封面那个拥有浓密胡子的战士形象上。不少玩家认为他取材于美国《生活》杂志去年刊登的一组反映阿富汗战争的照片，其中一名绰号牛仔的美国军官与《荣誉勋章》的封面人物神似，还有一些玩家不解EA洛杉矶为何要让游戏主人公拥有如此“壮观”的大胡子。EA洛杉矶市场主管Craig Owens透露，游戏封面人物的设计过程历时一年之久，期间经过了反复修改、润色，力求反映真实的阿富汗战争，并创造一个与以往作品截然不同的士兵形象。EA洛杉矶的合作伙伴为制作团队提供了这个“浓密胡子”的设计方案，得到了开发团队与市场部门的一致好评。事实上，目前在阿富汗执行特殊任务的美国特种部队，为了更好地完成侦察和情报搜索任务，不少士兵都留有这种在当地非常普遍的大胡子。EA洛杉矶希望这一形象能够成为《荣誉勋章》重生的标志性元素，至于他的灵感是否来自美国《生活》杂志的照片，Craig Owens表示：“我们除了与真正的美军战斗人员交流，还会在互联网上搜索相关素材，《生活》杂志的照片应该就是其中之一。”

第一梯队与游骑兵

尽管当前制作团队刻意保持神秘感，拒绝透露游戏的相关细节信息，但真正堪称神秘莫测的内容无疑是游戏的主人公——第一梯队。作为精英中的精英，第一梯队隶属于美国国家指挥局，拥有比海豹突击队更高的位阶，不但具有核打击权限，而且专门从事那些“不可能完成的任务”。2001年，第一梯队奉命突袭阿富汗东部山区，险些捕获基地组织领袖本·拉登。值得一提的是，《荣誉勋章》的开发得到了美国特种部队的协助，几名第一梯队的成员还担任了开发顾问。封面中的“大胡子”就是玩家能够在游戏中实际控制的第一梯队成员之一，不过，此前预告片中登场的士兵却并不属于第一梯队，而是同样声名显赫的美国游骑兵。

简单的讲，《荣誉勋章》将遵循线性任务的流程，玩家需要交替扮演第一梯队和游骑兵的成员，两者在装备、战斗风格方面截然不同。在某些任务中，游骑兵要深入敌后，为主力作战部队提供情报和支援，或是解救人质。不过在大多数时候，玩家扮演的都是第一梯队的精英士兵，他们的任务包括为空中打击定位、与当地部落首领接触、执行秘密抓捕任务，甚至是清剿隐藏在阿富汗山区的敌方势力。执行制作人Greg Goodrich表示，第一梯队的使命同样要放在大规模战役的背景下展开，情节安排会正确处理“铁锤”与“手术刀”的关系，还原真实的阿富汗战争。

亲自追捕本·拉登？



第一梯队的战士可以呼叫空袭。

激战加德兹

《荣誉勋章》是系列历史上首款M评级的作品，自然会包含一些比较黑暗或血腥的场景，对此 Greg Goodrich 强调，开发团队的基本原则是：一如既往的保持真实感以及对士兵个体的尊重。《荣誉勋章》是对历史和真实战争的再演绎，类似于二战和电影《拯救大兵瑞恩》的关系，大部分场景取材于真实事件，同时考虑到游戏互动性的特点，进行了一些艺术加工。开发团队之所以选择阿富汗战争而非伊战背景，是因为不希望玩家将新作定义为“沙漠战争”，阿富汗拥有多样化的地理环境，除了干旱、贫瘠的荒漠，沟壑纵横的山区，还有充满绿色植被的村庄、雪山以及具有鲜明中亚特色的城市。

《荣誉勋章》中玩家可以驾驶丰富的载具类型。



伪装成当地人，解救我方人质。



EA 洛杉矶展示了游戏中的一个关卡：位于阿富汗东部的主要城市加德兹，在这里塔利班活动非常频繁。整个任务大约耗时 45 分钟左右，前半部分玩家要在铁轨上驾驶货车，后半部分玩家控制的角色要秘密会见本地的情报人员，主人公和其他队友身着普什图族（阿富汗第一大民族）的传统中亚服装，蓄着大胡子，穿行在城市中，突然遭到了塔利班武装的袭击，于是展开了火爆的街巷战。游戏角色的战斗动作相当丰富，包括掩护、踢门、疾跑和匕首攻击等。进入一幢大楼后，AI 控制的队友关闭了建筑物的照明系统，此时玩家要打开夜视仪，消灭藏匿在此处的敌人。整个战斗显得魄力十足，玩家神经始终保持高度紧张的状态。《荣誉勋章》的界面非常干净，只有弹药量提示和雷达视图，在游戏中，玩家有机会驾驶反坦克战车等各种车辆，甚至包含了一个驾驶阿帕奇的关卡。

争议与悬念

在玩过《荣誉勋章》的测试版后，《战地 恶人连 2》的高级制作人 Patrick Bach 由衷称赞道：“他们的目标并非是打造另一款《战地》游戏，这是一款全新的作品，力求带来最好的多人游戏体验，对于它的表现，我感到非常满意。”Greg Goodrich 认为首先要感谢的是第一梯队成员们的协助，“他们非常开放和坦诚，在设计上拥有决定权，如果他们说哪个内容是不真实的，我们会立刻删除重做，有时开发团队并不打算添加某些内容，他们会坚持说：不，（我们）应该继续向前！”比如在游戏村庄场景中，阿富汗人手工编织的一种篮子，这正是在听取了第一梯队成员的建议后才加入的。







“整个制作团队付出了很多，我们不想背叛第一梯队战士们对我们的信任。”

——EA 洛杉矶总经理 Sean Decker

无论如何，阿富汗战争毕竟是一段正在发生的历史，《费卢杰六日》引发的巨大争议还历历在目，《荣誉勋章》同样引发了一些议论。有媒体认为这是在变相宣传战争，Sean Decker 强调：“我们决定置身各种政治问题之外，这款游戏不是宣传品，只是讲述了一些最棒战士的故事！”即便如此，对于《荣誉勋章》是否包含了“追捕拉登”的任务，制作团队依然三缄其口。另一个悬念是，在《荣誉勋章》诞生过程中发挥巨大作用，并最终将游戏版权卖给 EA 的大导演斯皮尔伯格，目前恰好与 EA 洛杉矶合作从事一个秘密开发项目，他是否会参与《荣誉勋章》的制作？

在《荣誉勋章》的开发过程中，EA 洛杉矶的成员们保持了难得的低调和谦逊，Sean Decker 动情地说：“整个制作团队付出了很多，我们不想背叛第一梯队战士们对我们的信任，也不想让期待的玩家感到失望。”预计在今年 9 月底发售的《荣誉勋章》，显然会与“《使命召唤》系列”的下一作正面相搏，Greg Goodrich 不动声色的表示：“《现代战争 2》是一款现象级的游戏，我是它的忠实爱好者，如果有人把《荣誉勋章》和《现代战争》作对比，我的回答是：没问题，（我们）会为你展现我们自己的故事！”当然，无论这个故事的结果如何，如同现实中第一梯队信奉的原则：失败，不是一个选项！





DQM 2
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	Square Enix	角色扮演
NDS ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2		日版
预定2010年4月28日发售	1～4人	4800日元
对应Wi-Fi Conncection		对应玩家年龄：全年龄

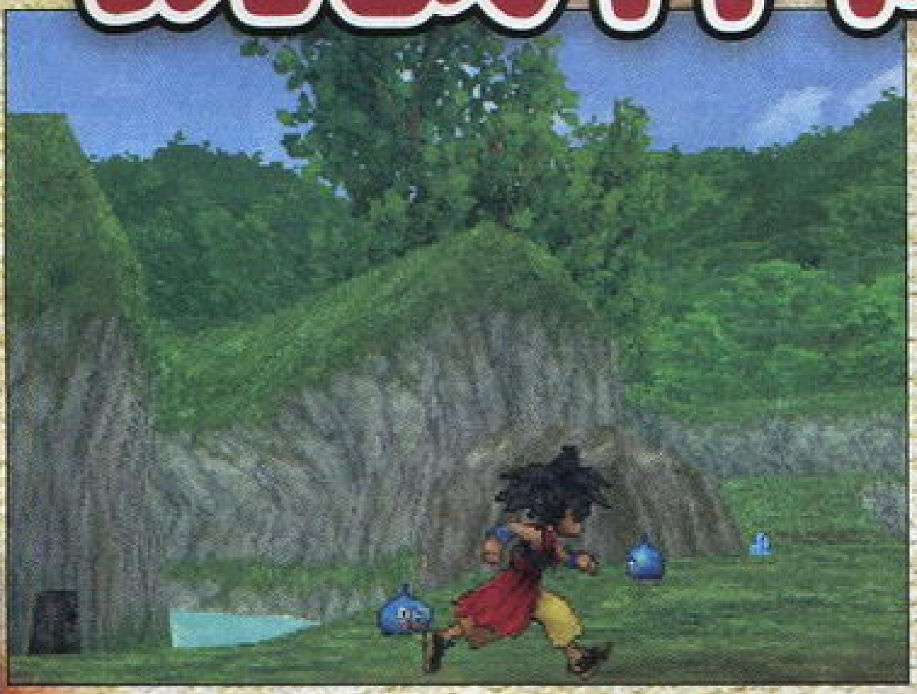
文 九兵卫　美编 anubis

以最强怪兽挑战神秘海岛的冒险吧！

说起怪物育成类的鼻祖游戏，除了一直宝刀不老的《口袋妖怪》，另一个经典系列便是SE的《勇者斗恶龙 怪兽篇》。该系列最新作《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》于2006年末登陆NDS平台并一举创造系列销售记录。时隔3年多，FANS终于等来了续作的公布。除了依然庞大的怪物阵容，新引入的体型要素也大大增强了游戏的策略性，本期就让小九带大家领略本作的魅力所在吧！

冒险的主角

这名扎着红腰带的黑发少年便是新作的主角。因为一些巧合，他来到了这座充满未知的神秘海岛，等待他的将是各种凶残的怪物以及危机重重的冒险。而目前所放出的情报中我们也看到除主角以外还有其他角色登场，相信玩家的冒险之路也并不孤单。



▶ 面对凶神恶煞的怪物，主角显得一点不慌张。

◀ 在空旷原始的海岛上展开冒险，对初来乍到的人而言，陌生的环境中到处充满着考验。





▲与主角同行的人们看起来都是乘坐同一艘船的旅客。



▲旅客口中提到的"Battle GP"是某个组织的名称，难道和前作中的怪兽大赛有关？

新要素引入！

体型区分

在系列以往的作品中，不管敌我双方的怪物，只存在能力的强弱之分，而体型则不会对实际游戏带来任何影响。在新作中，体型的区分将给玩家带来全新的体验。

游戏中队列被分为三格，普通的小体型怪物，例如史莱姆等等只占一格，因此玩家可以携带三只，而一些体型庞大的怪物，在队列中会占据两格甚至三格的空间。这意味着以前那种带着三只同样的超级怪物的情况不会再出现了，虽然降低了玩家横扫千军的爽快感，但却因此提高了游戏的真实度与平衡性，是非常具有意义的进化。





▲一口气占据三格的巨型怪物相当于游戏中的BOSS，反之如果玩家能培育出这样的怪物同伴应该也很有成就感。



◀由于体型的限制，所以玩家要在队伍的组成和协作方面动一番脑筋，这将事关战斗中的策略。

©2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

新要素引入！

收服怪物

和NDS上的前作类似，本作中主角收服怪物靠的是一种名为“劝诱攻击”(Scout Attack)的技能。每场战斗中该技能对同一怪物只能使用一次，发动时画面右上方会出现成功率的表示。我方越是强大、敌人越是弱小，则发动成功的概率越大。



◀收服怪物是游戏中最吞噬玩家时间的系统，如何提高收服成功的概率很关键。



▶游戏中玩家最多可以收服100只怪物。

新要素引入！

配合怪物



▲实力强大的高级怪物往往都有固定的配合规则。

◀确定配合之前要在状态栏仔细查看后代的各项能力与特技。

在本作中，两种怪物最多可以合成3种不同的后代，玩家可以根据画面中显示的结果有选择地进行配合。同时，怪物的性别也依然是音响配合结果的一个重要因素。

新要素引入！

习得特技

带上自己的怪物参加战斗，获得一定的经验值提升等级的同时可以得到技能点。分配这些技能点，怪物就能学会特有的技能，这是培育怪物的重要方式。关于特技，有几点需要注意：首先是后代怪物可以有选择性地继承前代怪物的技能；其次，怪物如果托管则无法习得技能，想要让其全面成长，只有通过实战来训练。



©SQUARE ENIX

▲使用技能点既可以习得特技，也能提升基本能力。

令人怀念的经典怪物登场！

史莱姆系

黄金史莱姆

黄金史莱姆的特点是防御力高且魔法强，但HP较少是它的弱点。另外，系列最早以堆叠金属史莱姆配合黄金史莱姆的方法在前作中有所调整，新作中它的配合方法是否会变得简单，目前还不得而知。





▲新作中黄金史莱姆的体型变大，它将在队伍中占据两格的位置。



◀由于体型小，所以斑点史莱姆很容易被大家所忽视。



斑点史莱姆是从初代开始就存在的经典敌人，与其说是怪物，倒更像是一只吉祥物。在冒险初期实力有限的情况下，收服一只斑点史莱姆做伴也是很多勇者的选择。

史莱姆系

斑点史莱姆





▲除了高得惊人的普通攻击力，独眼巨人还拥有极为致命的蓄力一击，战斗中是个不小的威胁。

恶魔系

独眼巨人

手持木棒的独眼巨人因为体型庞大，所以在地图中很容易发现它的踪迹。如果对自己的实力还不够自信，那就提前从它身边绕过吧！





◀熟悉系列作品的玩家也应该知道，金属龙通常也是培育上级怪物经常用到的“实用型素材”。

龙系

金属龙

金属龙浑身充满金色的光辉，它和龙系的其他怪物一样具有极高的攻击力，而防御力方面又和坚硬无比的物质系怪物接近，可是说是游戏中前期比较棘手的敌人。

文 晴天 美编 NINA

XENOBLADE



人与机械的壮大冒险即将启程！

熟悉《异度传说》系列”的玩家肯定都发现了游戏标题中暗藏的玄机，但如果你把以下晴天要为你介绍的这款作品认为是该系列的续作或外传作品，那就大错特错了。根据制作人高桥哲哉的叙述，之所以在游戏标题中加入了代表“《异度传说》系列”的“Xeno”，最主要的原因是他希望自己制作的游戏都有一个统一的标记，而本作在世界观、游戏系统等方面都是独立存在的，是一款为 Wii 量身打造的原创 RPG 大作。



故事的起因

在很久很久以前
存在于无尽大海与天空间的
两根天柱中诞生了巨大的神明
“巨神”与“机神”

为了争夺存在于世界上的权利
两位神明协同自己的部下开始了无尽的争斗
但最终一切都以它们化为残骸而告终

经过了数万个昼夜交替
我们的世界
也就是存在于巨神残骸上的广阔大地
再次遭到了来自巨神界机神兵的蹂躏
我们的未来究竟在哪里
所有人都期待着救世主的出现……

异度之刃	Square Enix	角色扮演
Wii Xenoblade		日版
2010年春季发售	1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

官方图片赏析

本作的宣传可谓是吊足了所有玩家的胃口，官方到目前为止只公开了 10 余幅实际游戏的画面和设定图，但却没有任何文字对图片的内容进行说明。所以接下来晴天会以一名“RPG 老玩家”的身分为大家解读这些图片中所隐藏的信息，不知道你是不是也会有和我一样的想法呢？

制作人直击



游戏总监督
高桥哲哉
Tetsuya Takahashi

1988年加入Falcom，90年跳槽到当时的Square，99年创立Monolish Soft公司。是本作开发的总指挥并亲自创作剧本。

回归RPG原点

Q：能告诉我们开发本作的初衷吗？

高桥哲哉（以下简称“高桥”）：目前我们所制作的RPG都会在剧情和事件上下很大功夫，所以时间一长就会遭遇瓶颈，很难在现有的基础上进行突破，最后难免沦为俗套。制作本作的出发点实际上很简单，就是希望能回到RPG的原点，让冒险过程更加有趣，因此我们把高自由度放在了首位。

Q：游戏的标题中有什么含义呢？

高桥：“Xneo”从字面上理解有“异质”、“异色”等含义，而“Blade”只有到游戏的结局大家才会明白是什么含义，现在当然不能说啦（笑）。

世界的美妙

Q：为什么要将游戏的冒险舞台设定在神的身体上呢？

高桥：这个想法其实在当初我将《灵光守护者》（任天堂与2008年2月28日发售的NDS游戏）交给任天堂验收后就已经形成了。在返回公司的路上我就一直在思考：“如果在巨大的神的身体上冒险，一定会很有趣吧？”，接着我就立即草拟了一份企划书给公司的同事看，他们都发出了“这样真棒”的赞叹，最后大家就开始为了制作前期使用的模型开始寻找素材了。

Q：残骸上的地域应该非常广阔吧？地图是不是很大？

高桥：在设计两块残骸所形成的大陆时，我们参考了日本列岛的一些构造。和同类RPG在同一平面构筑世界不同，本作的世界有些是纵向延伸的，会给人相当立体的感觉。

©2010 Nintendo/MONOLITHSOFT

游戏的主人公

从两张图片中我们能很明显地看出游戏一共有五名主人公，以及一只类似召唤兽的神秘生物。平时在迷宫或村庄中，玩家会以“三人组队”的方式进行探索。

设定图



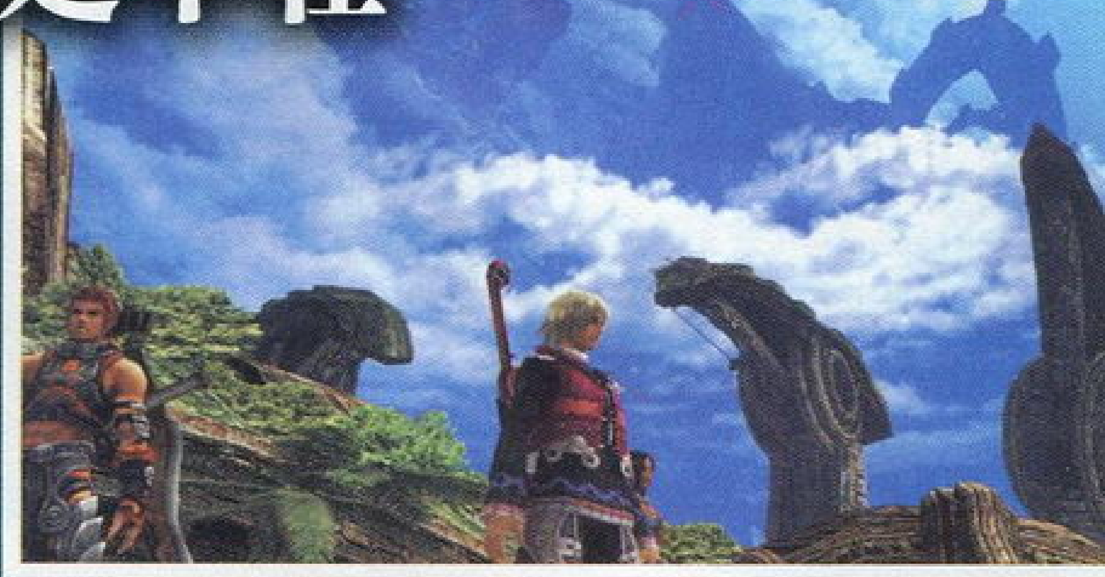


游戏画面



神秘的遗迹无处不在

因为是以神明的战争为背景，所以像遗迹、宫殿等充满神秘色彩的场所会频繁出现在游戏中。从右侧的图片中我们还能发现游戏中应该存在“昼夜交替”的设定，这也为我们能够欣赏到不同的风景创造了绝佳的条件。



剧情片段解读

虽然官方并没有在游戏剧情介绍上花太多笔墨，但是根据其“回归原点”的宣传口号我们似乎也能从以下的图片中发现一些关键的信息。

逃亡的开始？



从远处烈焰冲天的情景来看，有可能主人公们是因为自己的故乡遭到了袭击，才最终走上了反抗命运的道路。

神秘仪式的作用是？



画面中似乎是一个圆形场地的一角，按规则排列的石柱和光点应该存在着某种神秘的力量，而主人公们造访这里的目的又会是什么呢？





纸娃娃系统

让玩家的角色更富个性是目前主流 RPG 都会考虑到的一个因素，而从左边的两张图片中不难看出人物在外观上的变化，这正是我们熟悉的“纸娃娃系统”。人物的外观会跟随装备的不同而改变只是一个最直观的感受，当你必须在华丽和实用间作出抉择时，强烈的收集欲望也会油然而生。

惊鸿一瞥



看完了很多概念性的图片后，这张惟一的战斗画面自然会引起更多人的注意。画面左侧人物头像下方的五个方格应该与发动某些特殊技有关；下方列出的指令中，剑型标记应该属于进攻指令，而从剑尖指到的方向不同，攻击还有可能出现“击倒”、“挑空”、“破防”等特殊效果；爱心标记多半与回复技能有关。另外下方实际显示的指令格其实有八格之多，所以玩家在平时应该可以自由组合这些指令，以便在战斗中能够更方便地使用出对应的行动。

Q：既然游戏的世界这么大，那玩家可以做的事情有哪些呢？

高桥：游戏内容的主要分为主线剧情、支线任务两大块，而每个部分都有会专门的辅助系统帮助玩家快速定位，不会出现毫无目的的乱转的情况。后期只要是玩家到过的区域还会开启传送功能，移动起来会非常方便。

Q：地图除了连接不同的村庄，还有什么特别的地方吗？

高桥：为了鼓励玩家探索地图，我们在游戏中设计了名为“秘境点”的区域。在这里玩家通常会看到非常美丽的景色，而且看过之后可是有经验值可以拿的，因此有些时候为了升级并不一定要和敌人无休止的战斗。另外地图上偶尔会出现初期无法战胜的敌人，等后期具备实力再返回挑战也有不错的回报。

Q：在神的身体上冒险，不同的部位会有各自的特征吗？

高桥：它们的区别主要是在气候和出现的敌人上。例如巨神的头部会看到极光，有浓厚的幻想色彩，而随着主线剧情的发展，玩家甚至还能进入巨神的体内。

即时制战斗

Q：本作的战斗系统会是什么样子？

高桥：游戏中的敌人都会在地图上徘徊，当玩家靠近后会直接进入无缝连接的战斗。实时变化的背景相比以往切换战斗画面的表现方式更有视觉冲击力。

Q：整个战斗都是无缝连接的吗？

高桥：战斗开始后，如果玩家的目标附近还有其他敌人存在，它们也有可能加入当时的战斗，对玩家造成更大的威胁。合理利用地形诱敌是玩家需要经常思考的事情。

Q：战斗的成员组成是如何的？

高桥：战斗中玩家可以操纵一名角色，其他两位同伴则交由AI控制。中途是不能交换队员的。

庞大的内容

Q：游戏通关大致需要多长时间呢？

高桥：根据玩家完成支线任务的情况，主线流程大约需要50～60个小时。

Q：听说除了目前公开的内容以外，游戏中还有很多其他要素，不知道在各部分的平衡性上是如何把握的呢？

高桥：很多制作小组在制作游戏时都会面临一个问题：“受游戏载体的容量限制，每个部分的容量都需要在一个合理的范围内”。但这次我们基本上没有考虑过这个问题，只是把能够想到的东西全部放到了游戏里，其中的精彩敬请大家期待。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

SFC 时期名作《重装机兵》系列”的正统续作公开算是最近让很多玩家都相当兴奋的消息，大胆地将机械元素融入角色扮演游戏中，即便是在今天看来也毫不过时，当时错过了前两作的玩家一定要利用这个机会好好体验一番。另外本期的短波中还收录了三款即将在 25 日发售的关注作品最新情报。



XBLA 与 PSN 的流行带来了一股怀旧热，街机与 2D 时代的作品风格正通过网络下载的方式大行其道。不仅小开发商卯足了劲儿开发 2D 创意游戏，一些名门大厂也加入返璞归真的大潮，甚至有一些顶尖游戏系列也在走向“古典主义”，比如这次要说的《劳拉与光之守护者》……



重装机兵3

NDS 角色扮演 ■メタルマックス3 ■角川ゲームス ■日版 ■预定 2010 年夏季发售

［文：晴天］

在早期的红白机游戏中，《重装机兵》系列”对于很多玩家来说都是一段难忘的回忆，因为在当时将近未来的机械元素融入到传统的角色扮演游戏中，是一个非常大胆而又相当吸引人的设定。时隔 17 年后，在“掌机风潮”盛行的今天，集结当时原创人员的系列第三部作品即将在 NDS 上与所有玩家见面，看到以下这些熟悉的画面是否能联想到以往 SFC 上的表现手法呢？

17 年前的名作再次苏醒

世界观

游戏的故事发生因为传说中的“大破坏”而使人类文明消失的近未来，此时世界上所有的东西都已经被智能机械所取代。某天被称作“电击苏生学权威”的敏奇博士意外发现了主人公的尸体，但成功实施营救后，苏醒过来的主人公竟然失去了所有的记忆，究竟自己是谁？为什么会死去？一切的谜团都会在游戏中为玩家慢慢揭开！



游戏画面

和以往 SFC 上的画面相比，游戏的整体感觉会更加鲜艳明亮许多。丰富的选项对主线流程的影响会非常明显，对于玩前两作一头雾水的玩家来说，现在能够明白选项的真正含义是否也能更有目的性地决定自己的未来呢？

自定义载具

丰富的载具是游戏影响角色作战能力的最大因素。通过收集部件来强化战车在前两作中是一个具有突破性的设定，即便是当今很多同类型题材的游戏都有相似的系统。



▶搭配部件时必须考虑战车的负重量，一旦超重连最基本的移动都完成不了。

战斗系统

随着流程的不断推进，玩家的队伍会在战车、真人这两种形态中切换进行战斗。当驾驶战车战斗时，玩家能够使用的攻击方式会取决于战车自身的能力；在真人战斗时，角色的基础能力和固有技能也提供了丰富的战术选择。



◀敌人的很多攻击方式都能看到前两作的影子，老玩家的感觉会更加明显。

北斗无双

多机种 动作 ■北斗无双 ■Koei ■日版 ■预定 2010 年 3 月 25 日发售

对应平台为PS3、X360

［文：炎骑士］

在前几期的杂志中，我们已经向大家陆续介绍了部分登场的敌我双方角色。最近，游戏的官方网站上再度更新了登场角色。令人感到意外的是，这些角色中竟然有“南斗五车星”的成员。熟悉原作的读者应该知道，南斗五车星在原作中的正式登场已经是健四郎与拳王拉奥首次遭遇之后的事情了。由此看来，游戏中采用的时间跨度将会比较大，而收录到游戏中的原作事件也将非常之多。

南斗五车星参战决定！



南斗五车星成员，别号“云”，是尤莉娅同父异母的兄长，使用自创流派的拳法，有着足以与拳王拉奥匹敌的实力。修无常生性风流，不喜欢拘束的生活。但在危急关头，还是作为五车星的一员加入到了反抗拳王的斗争之中。最后死在了拉奥的拳下。



同为南斗五车星的成员，别号“山”。外表温和的不动平日喜欢收养战争孤儿，并且视如己出。而事实上，青年时代的山之不动曾经是到处为非作歹，并且给当时的拉奥留下了极为深刻的印象。为了阻挡拉奥，不动终于解除了对自我力量的封印，但最后仍然败给了拉奥。

幻斗篇 阿申

除了身为南斗五车星的两员大将之外，曾经从健四郎身边抢走尤莉娅的阿申也将在游戏中大显身手，并且可以被玩家选用。他的经典招式“南斗狱屠拳”将在游戏中重现。





紧急速报

X360 目前在街机上颇受欢迎的弹幕射击游戏《旋光之轮舞 DUO》即将于 4 月 28 日发售家用机版本。除了保留街机版的全部内容外，家用机版追加了支持多名玩家对战的“网络模式”(允许设定具体的规则)，以及玩家可以指挥同伴攻击策略的“指挥官模式”，使游戏的挑战性大幅提升。

PSP 在掌机上一炮而红的《初音未来 DIVA 计划》日前宣布将于 7 月 29 日发售续作《初音未来 DIVA 计划 2nd》，已知的新要素为组合按键的操作方式，即玩家在看到音符时除了按下对应的按键，也有可能用到十字键，提高了歌曲挑战的难度。同时已经发售的前作会从 3 月底开始陆续推出新的歌曲包供玩家付费下载，并提供以“梦想剧场”为副标题的联动软件，实现游戏与 PS3 的互动。

NDS 从 2000 年开始播出的深夜剧集《圈套》(Trick)将于 5 月 13 日发售同名游戏，主要讲述主人公山田奈绪子和上田次郎在水纳守村揭开各种灵异现象的原创故事。游戏的玩法和普通的文字解谜游戏类似，需要通过收集不同的证据再进行推理找出所有事件的元凶，看过电视剧原作的玩家不妨尝试一下。

多机种 风靡全球的“《孢子》系列”将于 4 月 1 日在日本发售对应 Wii、NDS 的新作《孢子 你是英雄》。和以往不断进化触发各种事件不同的是，游戏中玩家会有一个终极目标，其中 Wii 版是利用创造出来的生物探索不同的星球，破坏造成所有生物狂暴化的元凶“赤色陨石”；NDS 则需要挑战宇宙中不同星球竞技场的冠军，回收拥有邪恶力量的“冠军徽章”，最终让自己成为拯救宇宙的英雄。

Fate/新章

PSP 角色扮演 ■Fate/Extra ■MMV ■日版 ■预定 2010 年内发售

近日，MMV 宣布原定于今年 3 月份推出的本作将延期至 2010 年内推出，这对 FANS 来说是个不小的遗憾。下面就让我们先看看游戏的新情报来解馋吧！

决战场——电子海！

新角色确认



雷奥

本作新加入的 Master，是出身于海威尔财团的富家少爷。突然转入月海学园的他成为了班里人气最高的焦点，不过雷奥也视慎二为敌人。

身分不明的少女

与远坂凛对视的少女，目前还不知道其是敌是友。从身穿的异国服装以及肤色来看，她应该是来自国外的神秘魔术师。

Caster

本作中的 Caster 便是最初情报中未公开的半兽形态的少女，虽然造型和原作有所出入，但 Caster 依然擅长各种魔术，只不过性格更为活泼了。

［文：九兵卫］

声优变更 不仅人设变更，本作在声优阵容上也进行了调整：Saber 的声优由川澄绫子换为丹下樱，Caster 的声优为斋藤千和，而新角色雷奥则由朴璐美担任配音。看惯了原作的 FANS 需要适应新的改变。

关键词 SE.RA.PH

本作的舞台为灵子虚构的世界，是通称“SE.RA.PH”的假想现实空间。在这里，众多魔术师的灵魂得到灵子化。为了得到能实现任意梦想的圣杯，他们展开了残酷的争斗，这就是“圣杯战争”。

简单明了的战斗

在月海学园中，玩家要控制男女主角与不同的 Master 以及 Servant 进行交流，同时也免不了兵戎相见的战斗场面。从迷宫切换至战斗后，玩家可以选择普通攻击、技能攻击或者防御，敌我双方的攻防以回合制进行切换，简单明了。



▲技能的演出效果完全遵循了原作，很令 FANS感动。



◀在选择指令时玩家可以设定出招的顺序，也就是说同一回合内敌我双方是可以连续多次行动的，这样能带来格斗游戏般的华丽演出效果。

影之塔

Wii 动作 ■影の塔 ■Hudson ■日版 ■预定 2010 年夏季发售

继前几期我们为大家介绍了这款利用影子来进行的趣味解谜游戏后，最近官方又公开了游戏中与战斗相关的部分，不知道这些突然冒出来的影子生物会给我们带来怎样的困扰呢？

不仅斗智还要斗勇

解谜的基本思路

正如我们之前介绍的一样，由于主人公并不能实际接触现实中的物体，所以要改变影子的位置形成新的通路，很多时候都需要操作妖精同伴来完成。一旦在关卡中遇到无法通行的墙壁，或无法继续前进的悬崖，仔细观察周围的环境说不定就能发现令影子改变的现实物体。



◀▲操作妖精升起闸门，影子一侧原本被封住的道路就打开了。

初期的敌人

要想顺利地到达塔顶，仅靠玩家的智慧是远远不够的，因为在游戏的不同关卡中，偶尔还会出现影子型的敌人阻挡我们前进的路线，难道它们就是传说中的守护者吗？



虫系

有点类似甲壳虫的敌人，通常会利用身上的尖刺对玩家发起滚动攻击，在较长的直线区域前进时要特别注意。

飞行系

拥有 8 个翅膀的敌人，通常会在一些跳跃的平台间出现，如果稍不留神就会被它们击落导致死亡。



拿起武器战斗

游戏中玩家遇到敌人并不仅仅只能一味地回避，某些时候利用影子形成的武器也可以展开反攻。例如下图中当玩家接触巨剑的影子时就能获得“影之剑”，用它消灭敌人后会掉落什么物品呢？





▲目前我们所知的剑系武器只能攻击近距离的敌人，而如果要对付远程攻击的敌人，后期一定还会获得其他类型的武器。

［文：晴天］

尤迪的工作室 被囚禁的守护者

PSP 角色扮演 ■ユーディーのアトリエ~グラムナートの錬金術士~囚われの守人 ■Gust ■日版 ■预定 2010 年 4 月 8 日发售

［文：晴天］

当晴天看到本作的宣传画时才愕然发现，原来 Gust 年贺状上的神秘少女就是本作新加入的新角色。虽然原创新作的梦想暂时又没了着落，不过从官方目前公布的情报来看，作为“《工作室》系列”首款 PS2 作品的本作转战 PSP 平台还是充满了看点，在合理调整字体显示的基础上，游戏中所有的角色都由双羽纯重新进行绘制，绝对能让玩家耳目一新。

故事梗概

好奇心旺盛的尤迪一直想调合一种能让时间停止的道具，但却不慎引发调合事故晕了过去。当她再次醒来后，窗外的世界已经发生了翻天覆地的变化，最后经过多方打听，她才意识到自己竟然来了 200 年后的世界。为了让自己回到正常的生活，彷徨的尤迪开始寻找返回过去的方法，究竟她最后能获得成功吗？



◀返回过去的方法难道也是要调合出某种特殊的道具吗？



丧失记忆的少女

外表看似只有 10 来岁的小女孩，在本作新加入的迷宫中会和尤迪相遇。由于打扮很像修女，所以和游戏中的“神殿”有着千丝万缕的联系，而且最让人意外的是，当其用手接触尤迪时会发出一种感应的光芒。

粗心大意的炼金术士

声优 神田理江

本作的主人公，虽然有点糊里糊涂，但凡是她认定的目标就会竭尽全力去完成，而和她一起的还有一只一俏皮可爱的鹦鹉。

如龙4 传说的继承者

PS3 ■龙が如く 4 伝说を継ぐもの ■日版 [文：脆薯条]
动作冒险 ■SEGA ■预定 2010 年 3 月 18 日发售

《如龙》系列”中的帮派纠纷一直错综复杂，本次 4 名主人公的故事中也势必会和这些帮派扯上瓜葛。游戏的体验版想必玩家们早就玩得滚瓜烂熟了，丰富的小游戏、众多收集要素，悬疑迭起的剧情都让人欲罢不能。

上野诚和会

在东京郊外活动的黑道组织，创立于昭和三十年，会长是一个叫上野吉春的男人。上野诚和会曾经多次与东城会发生冲突，1985 年因为东城会组员讶岛大河引起的“上野吉春袭击事件”才暂时和平共处，实质上上野诚和会的头目上野吉春早就卧病不起，商会的运作也交给了一个叫葛城勋的人。而葛城勋为了保持与东城会的“良好关系”，每个月都会上送一笔数目不小的钱款。

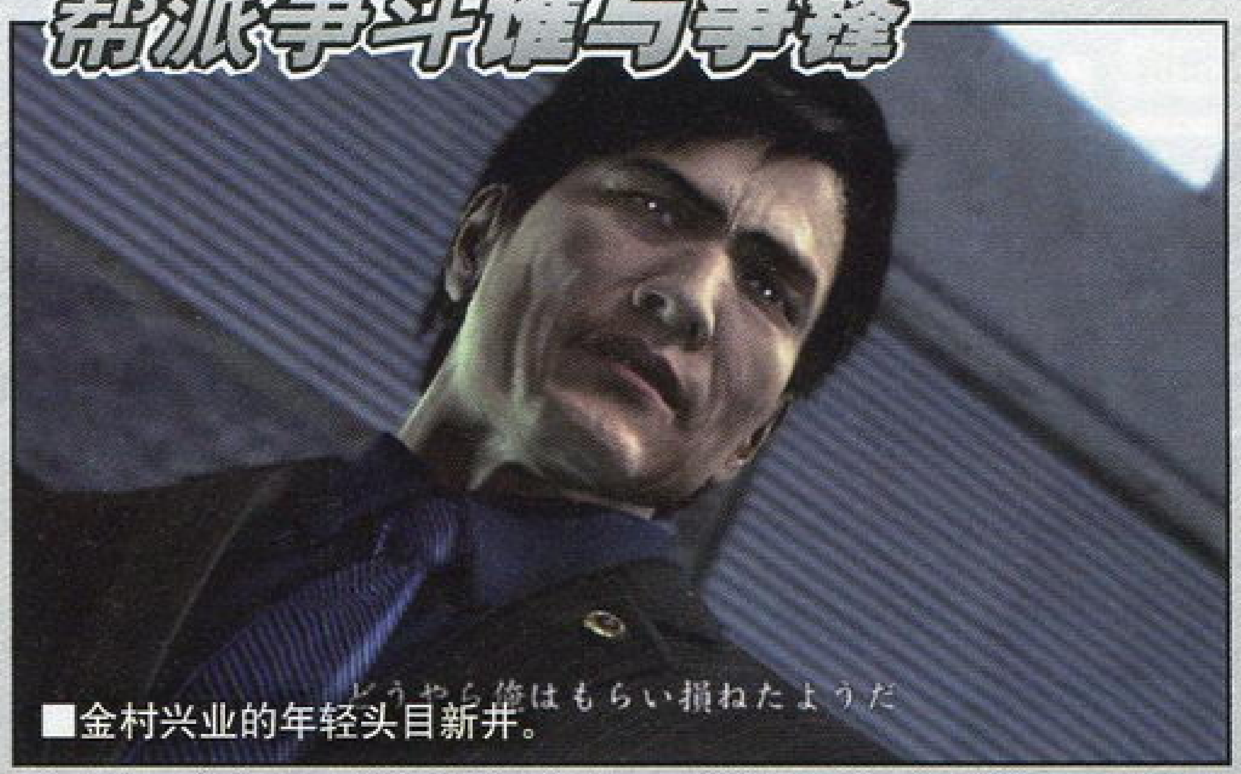

■“上野吉春袭击事件”改变了以前的上野诚和会。

年轻头目 葛城勋

可以说是一个非常能干的人，并且拥有很高的领导能力。曾经一度拯救了面临崩坏的上野诚和会。20 年的不断努力也使他坐上了上野诚和会 NO.2 的交椅。但在 2010 年 3 月由于上野诚和会的组员伊原在神室町被枪杀，而凶手却是东城会下属的“金村兴业”的新井。这桩事让他本人非常头痛，面对东城会 5 亿元的解决费，他会采取什么样的对策呢？


■葛城勋表面上还是与东城会保持良好关系，但背地里一定另有用意。

帮派争斗谁与争锋



■金村兴业的年轻头目新井。

金村兴业

东城会下属柴田组组员金村大创立的黑道组织，事务所在神室町内一栋不起眼的大楼里，而金村的野心便是躲避纷争，在这个狭小的空间内慢慢发展壮大。不过要发展还是得交“保护费”，而这个费用单靠组织的收入无法保证，因此需要向外界借钱，体验版中的秋山骏便是前来讨债的人。

新增迷你游戏

玩家在神室町中可以看见一个类似道场的地方，为了帮助苦苦支撑道场的曾田地，玩家必须从他的徒弟中挑选一个重点培养，目标自然是取得“新人トーナメント”大赛的优胜，自此与徒弟的漫长修行之旅就此展开。这个迷你游戏是让玩家扮演馆主，道场中的任何事务都要处理，从强化设施、训练徒弟等等，玩家可以自由选择，如果碰上没有毅力的徒弟也能立刻开除。



■与自己训练出来的徒弟一起上阵。


▲单独训练时，玩家大可不用手下留情。


▲玩家已经习得的必杀技可以传授给徒儿。

普利尼2 特攻游戏

PSP ■プリニー2 ～特攻游戏！暁のパンツ大作戦ッス!!～ ■日版 [文：炎骑士]
动作 ■日本一 Software ■预定 2010 年 3 月 25 日发售

话说，当主角可是会成瘾的，常年在《魔界战记》系列”里跑龙套的普利尼们自然也包括在内。这不，不讲理的魔神艾特娜刚刚发现自己的宝贵财产——内裤，被盗了。这种让人丢脸的事情居然发生在自己身上，这让艾特娜本人大为光火。“明天不给我把内裤找回来，就把尔等的皮剥下来做内裤！”这就是艾特娜给众普利尼留下的一条口谕。于是，新的故事就这么开始了……

目标：艾特娜大人被盗的内衣！

随时间而变化的游戏难度

尽管是魔界，但照样存在奇妙的景色。不过倒霉的普利尼们可无暇欣赏这些美景，因为在这些景致的背后往往隐藏着无限的杀机！随着流程的推进，游戏中还会发生时间的变化。而这种变化所产生的结果只有一个：敌人能力也会发生变化。这意味着，就算是同一个场景，白天和夜晚所出现的敌人以及他们的能力都会变化。





新要素 普利尼BREAK！

为了找回艾特娜大人的内裤，普利尼有必要学会新的战斗技巧，这就是本作中的“普利尼 BREAK”。游戏中存在通过连击来蓄积的计量槽，当这条计量槽蓄满能量后，玩家操纵的普利尼就可以发动“BREAK 模式”。在进入这个模式后，普利尼不仅可以获得更强的攻击力，还可以使用“普利尼旋风”、“超级屁股攻击”以及“特攻游戏”这三种强力招式来对付敌人。





艾特娜

声优 半场友惠



普利尼们的主人，号称魔界最凶魔神。在她看来，内裤被盗这种事显然是极其丢脸的。为了找回内裤，艾特娜发誓将不惜一切……普利尼的代价（汗）。不过话说回来了，艾特娜姐姐您目前难道就没有穿内裤的说？

怪盗魔人

声优 野中秀哲



举止不凡的魔界怪盗，从衣着打扮上看得出似乎有一些品位，不过这偷女人内裤的做派的确是不怎么样。当然，魔神艾特娜的内裤在魔界的地头上的确算得上是珍品了，这位怪盗先生的眼光果然不错！

普利尼

声优 间岛淳司



生前犯罪的人，死后便会化作有着企鹅般外表的普利尼。这种魔界史上最下贱魔物只有一具空空的躯壳，作为内部填充物的则是一个罪恶的灵魂。为了洗刷前生犯下的罪孽，普利尼只能在魔界做苦役。

劳拉与光之守护者

多机种 动作冒险 ■Lara Croft and the Guardian of Light ■美版 ■Square Enix ■预定 2010 年内发售



■固定的视点让新手们不再有“晕头转向”的感觉。

对应平台为PS3、X360

固定视角、可双打的《古墓丽影》诞生!

近年来“《古墓丽影》系列”在不断进行改革，但一直未有明显突破，今年水晶动力工作室将进行一次前所未有的大胆尝试。在这款最新作中，不仅去掉了《古墓丽影》这个主标题，而且画面改为固定的俯瞰视角，更加强调街机般的动作性，而且这将会是一款下载游戏。

本作讲述劳拉 · 克劳馥和玛雅部落男子 Totec 的冒险，目标是寻找拥有强大力量的“烟之镜”，这种魔镜中释放出恶灵 Xoxolt，它能控制各种邪恶生物。在冒险途中还将遇到不死部落和火蜥蜴。除了俯瞰视角外，本作最大的特色就是双人合作，你可以与朋友合作过关，也可以自己控制一人，另一人由 AI 代劳。双打模式可在线也可线下进行。第二名玩家随时可以加入正在进行的游戏，也可以随时退出。劳拉的武器是子弹无限的双枪，而 Totec 使用的是长矛。长矛不仅可以用来杀敌，还可以用于场景解谜，例如将长矛插到墙壁上，劳拉就可以抓住长矛摇摆并跳跃到远处的平台上。Totec 还有一个盾牌，不仅可以防御敌人的攻击，还可以把盾牌顶在脑袋上，作为劳拉的踏脚处，使其可以攀爬到高处。劳拉有一个抓钩可用，用抓钩勾住远方的物体，Totec 就可以站在抓钩的绳子上“走钢丝”。

与老式的街机游戏一样，本作更强调战斗的快感，将会出现《古墓丽影》历史上罕见的狂热战斗。俯瞰的镜头让玩家可以更清楚地看到四面八方涌出来的敌人。系列作最重要的解谜要素自然也是必不可少的，游戏中有大量机关重重的神秘古墓等待玩家探索，很多陷阱都是必须双人配合才能通过。



■虽然只是一款下载游戏，本作的内容非常充足，也有不少充满视觉冲击力的场景。



■本作的同屏敌人数量大大增加。



■很多陷阱必须双人配合才能通过。

[文：阳光成员 清国清城]

变形金刚 塞伯坦之战

多机种 动作 ■Transformers: War for Cybertron ■美版 ■Activision Blizzard ■2010 年第二季度发售

对应平台为PS3、X360、Wii、NDS



[文：星夜]

超级战士的崛起

可能是因为《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》打破电影的束缚取得成功，Activision Blizzard 也希望通过原创的故事创造一个真正出色的《变形金刚》游戏。这款最新作将深入博派、狂派之争的根源，讲述在塞伯坦发生的战争，并描述擎天柱如何成为博派历史上最伟大的战士。



■充满金属感的震撼场景带来强烈的视觉冲击。

与过去的《变形金刚》游戏一样，本作的剧情分为博派与狂派两条线，按照时间顺序，狂派的故事是在博派之前。本作还有一个与单人剧情部分无关的多人模式。除了网络对战外，本作也支持多人合作，可以 3 人进行，玩家能够随时加入或退出。如果选择了单人剧情模式，首先是挑选一名自己操作的变形金刚，队伍中另外两位变形金刚由 AI 控制。

在博派故事主线中，由于竞天择(Zeta Prime)被打败，狂派发动了全面进攻。大黄蜂等战士为抵御强敌，赶往 Iacon 激活炮台击落狂派战舰。本作开发商 High Moon 工作室与孩之宝公司合作，为变形金刚设计了新形象。本作中登场的变形金刚形象介于动画原版与电影版之间，既有电影版的真实感，又有原版的特征。游戏过程中可以随时按左摇杆变形，将敌人打倒后会收集到能量球，使用能量球可以发动特殊攻击。武器过度使用会过热，需要冷却一段时间后才能继续使用。每个变形金刚都有各自的特殊能力，比如擎天柱的战嚎可以提高周围战士的士气，使其攻击力大增；而救护车力捷拥有能治疗自己和他人的特殊光线能力。



■本作主要以三人组队的方式进行，可在线协作。

在狂派剧情中，将会有不少的空中作战。本作中的空战部分灵感来自经典空战游戏《血色苍穹》，从机枪扫射到空中盘旋、加速等都兼具真实性与操作快感。而除了开阔的空中战场外，也会有塞伯坦的地下区域等待玩家。

游戏进行时 IT'S GAMING

实用主义至上

本期主持：脆薯条



《大众网球 携带版》是目前掌机上一个不可多得的好游戏，不管是单机模式还是联机模式都能带来无穷的乐趣。其实我本人并不怎么爱玩体育类的游戏，不过本作真的是让我太沉迷了，而且移植真是非常到位。另外，本期成就进行时会给大家介绍个异常简单的成就神作，不过有的朋友会抱怨 PS3 上为什么没这样的奖杯神作，5 月 27 日《纯白相册》发售之时，我可以肯定这必是一个奖杯神作。

NDS 平台上的《KERORO 军曹 RPG》也是一款非常有意思的游戏，而且其系统也是沿用了《宿命传说 重制版》的 CC 系统。游戏中有大量的日语平假名，或许会让一些玩家感到困惑，不过有一定日语基础的玩家可千万别错过了哦。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

大众网球 携带版

游戏虽小，奥秘却大

广受欢迎的"《大众网球》系列"终于移植 PSP 平台了，相对于家用机版来说了这次移植十分到位，无论画面还是手感都达到了一个很高的水准。4 人联机对战更是把掌机的长处发挥的淋漓尽致。



Lezardsnake (Levelup.cn)

原名	大众网球 携带版		
机种	PSP	类型	体育

"STORY 模式"解析

本作的主要模式就是"STORY 模式"了，玩家可以在这个模式中周游世界，与各个 NPC 对战胜利后取得服装道具和新任务，并且可以提升等级。故事模式下略有一些 RPG 要素，需要寻找关键人物和事件道具来一步步触发剧情，不懂日语的玩家有时候可能被剧情卡住，这时候基本都是换取某套服装再去找剧情人物就能触发剧情了，需要的套装和剧情人物在对话时会用彩色字标注出来，玩家只要对着日文找一样的东西和 NPC 就行了。地图上还有一些东西可以调查，靠近后会有叹号提示，调查后会获得金钱或道具。



换装



换装是故事模式的核心系统之一，不只触发剧情需要用到，而且换装还会提升人物的能力。比赛获胜后还会慢慢提升使用人物的"爱着度"，这个等级影响到的东西很多，基本可以认同为人物等级，等级提升可以提高人物搭配服装的套数、穿着服装后的能力还会获得一些特殊技能，比如△键的强力发球就是等级到一定程度以后才学会的。

对付 NPC 的一些技巧



对付 NPC 就是不断地打反向，NPC 不会预判也不会玩心理战术，不断地打 NPC 的反向就能干掉大部分对手了。每个 NPC 角色都有自己的打球习惯和规律，后期高段位的对手跑位并没有什么变化，只是人物的能力提升了，击球的质量变高了。对大多数网球游戏来说对付 NPC 都有一招杀手锏——上网截击。本作也不例外，积极上网抢攻是赢得比赛的关键，适当注意对手吊球上网截击打反向几乎可以通杀一切 NPC。

高段位对手也就是再利用削球和吊球调动对手对上网截击进行辅助。当然提升自身人物等级、多拿一些服装搭配出加能力较高的组合这些"硬件"条件也是很重要的。

本作不管是自己还是对手 AI 都会随机出现失误，运气有时也会影响比赛，尤其是刷全比赛满分的时候。打 NPC 时吊球战术效果很明显，自己站位是后场的时候，吊与自己相对的前场对手的正后方能收到奇效，当然前提是控制好击球时间使吊球又快又刁。

技巧与心得



发球：发球局的输赢对一场比赛来说很关键。初期有两种发球，等级提升后会习得第三种三角键发球。三角发球最强力但是失误率也就高，需要配合方向键找感觉。○键普通发球力量适中，失误率也较低。×键发球力量最弱但是也更容易控制方向，几乎不可能出现失误，适合调动对手和一发失误后使用。当球抛到最高点的时候球上会有红圈闪动，这是击球的最佳时机。对付 NPC 基本都是发外角球然后回反向直线，得分率很高。

击球：本作的击球很有特色，和《VR 网球》等网球游戏大不相同。本作击球不能一直按住按键蓄力，按一下就是一次挥拍，于是对玩家挥拍的时机要求十分严格。过早过晚都会挥空拍，稍早或稍晚击球的质量又不高。如何在最恰当的时间击球就需要在比赛中多多锻炼找感觉了，不同的场地对控制人物移动的感觉和反弹球的线路也有影响，造成挥拍的时机也会有所变化，具体影响的强弱选择球场的时候可以看见。

每次击球后都会有一个图标提示玩家，玩家可以根据图标知道自己挥拍是早还是晚从而调整挥拍时间。比赛中最常用的是○键的正反手抽击，×键的削球和三角键的吊球都是用来辅助的。本作虽然不能按住按键蓄力，但是蓄力的概念还是有的，人物在原地不动的话脚周围会出现一圈气浪，时间越长气浪越大，这就是蓄力了，蓄力后击球不论速度还是角度都比直接挥拍击球强的多。但是由于蓄力时候就不能移动人物，所以要求玩家不能一味的追求的蓄力要合理使用做到提前预判。击球距离的掌握也同样重要，太近可能造成球打到自己身上，远了需要飞身救球，这样回球的质量就会很低，给对手造成绝好的机会。后期打段位高的对手挥拍的时机与距离将决定一场比赛的胜负。不过《大众网球》正如其名，游戏整体难度是很大众的，一些技巧只要稍稍练习就可以掌握。

扣杀：对手球打高以后球场上会有一个大黄圈提示落点，这时候只要走到黄圈之内掌握时机挥拍就能扣杀了，挥拍早会打不到球，晚了会变成普通回球。扣杀威力很大，时机掌握一定要多多练习。







成就进行时

拒绝命运 -only the power of will-

原名	のーふぇいと! -only the power of will-
机种	X360
类型	文字冒险



大家好,又到了美少女游戏攻略教室的时间啦!(脆薯条乱入:这是成就栏目!)啊……没关系,反正是一样的,因为现在美少女游戏又多了一种用户,那就是成就犯!(脆薯条再次乱入:那还有奖杯呢!)奖杯?等你们PS3上第一个GAL GAME《白色相簿》出了再说吧!

相信成就犯们已经熟悉了照着攻略一路点A就能赚到1000点的美少女游戏。本作也不例外,只是有一点特别。本作没有自动快进功能,因此你必须按住RB键不放才能快进。不过相对的,如果是你看过的剧情,那么只需按一下RT键,即可瞬间黑屏跳过,比过去的自动快进还要夸张。游戏一共4个角色,推荐攻略顺序是希　→盾子→理濑→メイベル,这样可以把跳过功能发挥得最大极致。

游戏的全成就条件概括起来就是:全结局、全CG、全音乐、全关键词,和某几个要求全剧本既读率100%的同类游戏相比轻松了不少。事实上这4个条件还可以进一步概括为全结局。OK,下面就公布全结局达成选项,老规矩,我们只公布正确的选项。

星野希咲

10.21 (Wed)	・田中さんを优先する ・それより后ろに目を向ける ・真ん中あたりに目を向ける
10.22 (Thu)	・犬派だな
10.23 (Fri)	・电源を切ってしまおうか ・犬チーム
10.24 (Sat)	・希咲を止める
10.26 (Mon)	・希咲にならバレてもかまわない
10.27 (Tue)	・まあいいか
10.29 (Thu)	・あえて触れない ・その通りだと思う
10.31 (Sat)	・犬チーム
11.3 (Tue)	・希咲 ・希咲
11.5 (Tue)	・希咲を见てみる ・リタイアして仕事に戻る
11.9 (Mon)	・希咲の仕事が気になる
11.11 (Wed)	・希咲と仕事する
11.12 (Thu)	・まあ、付き合い长いから ・希咲は准备进んでるのか?
11.13 (Fri)	・とにかく希　を助ける
11.14 (Sat)	・もちろん忘れていなかった ・希咲は何でも喜ぶよ
11.15 (Sun)	・仆が运ぼう
11.16 (Mon)	・希咲に助けてもらおう
11.21 (Sat)	・せっかくだから休む
11.22 (Sun)	・希咲に残ってもらう ・メイベルを信じる(★SAVE 1)
11.26 (Thu)	・すでに心は决まっている

★希　结局看完后,读取SAVE 1,选择"信じない",迎来BAD END。

田中盾子

10.21 (Wed)	・田中さんを优先する ・先头グループに注目する ・田中さんを应援する
10.22 (Thu)	・犬派だな
10.23 (Fri)	・电源を切ってしまおうか ・犬チーム
10.24 (Sat)	・希　を止めない
10.26 (Mon)	・それがメイベルのためだから
10.27 (Tue)	・まあいいか
10.29 (Thu)	・讯いてみる ・大は小を兼ねる
10.31 (Sat)	・犬チーム
11.3 (Tue)	・田中さん ・田中さん
11.5 (Tue)	・田中さんを见てみる ・メイベルを追いかけ续ける
11.9 (Mon)	・盾子さんの仕事が気になる
11.11 (Wed)	・盾子さんと仕事する ・止めに入る
11.12 (Thu)	・こういうのは気持ちだよ ・盾子さんは准备进んでる?
11.13 (Fri)	・盾子さんのフォローに彻する ・舍てる
11.14 (Sat)	・ああ、そういえば ・一绪に行こうか
11.15 (Sun)	・盾子さんに赖もう
11.16 (Mon)	・何とか解决しよう
11.18 (Wed)	・自分の仕事に集中する
11.21 (Sat)	・盾子さんに付いていく
11.22 (Sun)	・盾子さんに残ってもらう ・メイベルを信じる(★SAVE 2)
11.25 (Wed)	・気持ちを传える



★盾子结局看完后,读取SAVE 2,选择"信じない",迎来BAD END。

椎名理濑

10.21 (Wed)	・メイベルも诱う ・それより后ろに目を向ける ・一番后ろの方に目を向ける
10.22 (Thu)	・猫派かな
10.23 (Fri)	・电源を切ってしまおうか ・猫チーム
10.24 (Sat)	・希　を止めない
10.26 (Mon)	・それがメイベルのためだから
10.27 (Tue)	・买いに行く
10.29 (Thu)	・あえて触れない ・むしろ小さい方が
10.31 (Sat)	・猫チーム ・コスプレに见えたから?
11.3 (Tue)	・椎名さん ・椎名さん
11.5 (Tue)	・确かに ・椎名さんを见てみる ・彼女のことを知っておきたい
11.8 (Sun)	・椎名さんの见舞いに行く
11.10 (Tue)	・椎名さんを手伝う ・椎名さんを诱ってみる
11.15 (Sun)	・椎名さんの诞生日は
11.16 (Mon)	・椎名さんだった
11.18 (Wed)	・他の人に相谈する
11.22 (Sun)	・椎名さんに赖む
11.29 (Sun)	・はい
12.25 (Fri)	・メイベルを探す



高山 メイベル

10.21 (Wed)	・メイベルも诱う ・先头グループに注目する ・メイベルを应援する
10.22 (Thu)	・猫派かな
10.23 (Fri)	・メイベルに付き合う ・猫チーム
10.24 (Sat)	・希　を止めない
10.26 (Mon)	・それがメイベルのためだから
10.27 (Tue)	・买いに行く
10.29 (Thu)	・あえて触れない ・大は小を兼ねる
10.31 (Sat)	・猫チーム ・子供に见えたから?
11.3 (Tue)	・メイベル ・メイベル
11.5 (Tue)	・メイベルはどうなんだろう? ・メイベルを见てみる ・好奇心、猫を杀す
11.8 (Sun)	・EOTA探し日和だ
11.10 (Tue)	・メイベルの样子を见る ・さすがにぶしつけすぎるか
11.15 (Sun)	・メイベルの诞生日は
11.16 (Mon)	・メイベルだった
11.18 (Wed)	・本人に讯いてみる
11.22 (Sun)	・メイベルに赖む
12.16 (Wed)	・真面目にやる

四狂神战记	Square Enix	动作角色扮演
NDS エストポリス		日版
2010年2月25日发售	1人	5800日元
无对应周边		



时隔 15 年后，以 1995 年发售的 SFC 游戏《四狂神战记 II》为蓝本的重制作品终于与广大玩家见面了。游戏除了保留原作的故事情节外，整个系统也发生了翻天覆地的变化，从以往回合制战斗的正统角色扮演游戏，进化为更强调动作与解谜要素的动作角色扮演，这对于体验过原版的玩家来说既是一个惊喜也是一个全新的挑战。本次的特快将着重为大家全面解析全新系统的方方面面，并对主线流程中的BOSS战要点进行了攻关提示，当然最引人入胜的隐藏要素对于喜欢挑战的玩家来说更是要好好利用哦。

文 晴天　美编 木仙　**通关时间：**一周目约需 20 小时

基本操作

按键	作用
十字键	角色／光标移动
A	调查／对话／翻滚回避／举起（放下）物体
B	跳跃（连按可二段跳）
X	特技／切换人物信息
Y	攻击／投掷物体
L	切换特殊攻击
R	长按为蓄力，同时按下 X 为蓄力技；Y 为组合技
START	系统菜单／显示（关闭）详细信息
SELECT	将下屏幕的地图变为可移动状态

系统要点解析

游戏画面

城镇或迷宫中上屏幕会显示角色和场景，下屏幕则是缩略地图和人物头像。

①HP 归零后当前操作的角色死亡并自动切换为队伍中的其他角色，当所有角色死亡才会 GAME OVER。

②IP 发动特技或组合技时才会耗费的计量槽，通常情况下会缓慢回复。

③组合技 显示当前选择的组合技，根据角色装备的武器不同可以按 L 键切换，按 R+Y 键发动。

④敌人信息 击败敌人后显示当前角色获得的经验和金钱，替补队员只能获得显示数字一半的经验值。在给予敌人最后一击（伤害数字为黄色）后再继续追击可以打出三种颜色的晶体：红色增加经验；黄色增加金钱；蓝色可用于交换物品，具体方法为前往“水の都パーセライト”入口右侧的酒吧与右上角的杰西卡对话选择“デルデの交換”。

⑤人物头像 使用触控笔点击下屏幕的人物头像可以实时切换操纵的角色，而在某些使用双屏显示的特殊战斗中，打开系统菜单选择“キャラセレクト”才能更换当前操作的角色。

⑥缩略地图 显示当前场景的地图。绿色箭头代表玩家，蓝色和紫色箭头指示目的地，如果遇到有高低差的地形中建议使用塞蕾娜的特技来确认周围的环境，其他颜色的箭头代表解谜机关。



⑦场景复位 点击后会使整个场景恢复到刚进入时的状态，已经消灭的敌人和开启的宝箱都会重生（只能拿取一次）。

⑧快速脱离 点击后直接返回世界地图，已解开的机关和探索过程中获得的物品会保留。



©2010 SQUARE ENIX CO.,Ltd.All Rights Reserved. ©TAITO CORP.1993,1995

魔石板

游戏中除了提升等级，选择系统菜单中的“魔石”强化角色能力和学习技能也是相当重要的。魔石板根据我方的角色数量被划分为 6 个区域，四个方向的箭头代表放置魔石的起始点，将光标移动到上方会在左上角显示对应角色的名字。不同形状的魔石只有在互相连接的情况下才会激活魔石板上对应的技能和能力，并且可以根据玩家的需要随时移动位置，后期新加入同伴可以不必从起始点放置魔石，只要与其他角色边缘的魔石相连同样也能发挥作用，算是一个摆放的小技巧。

魔石板效果

名称	效果	名称	效果
炎攻击 + 10	攻击附带火属性	浮き耐性	受到攻击不容易浮空
炎耐性 + 10	减少火属性造成的伤害	吹き飞び耐性	受到攻击不容易被击飞
水攻击 + 10	攻击附带水属性	よろけ耐性	受到攻击不容易产生硬直
水耐性 + 10	减少水属性造成的伤害	落下ダメージ无视	从场景边缘掉落不会扣除 HP
雷攻击 + 10	攻击附带电属性	通常攻击キャンセル	普通攻击最后可用跳跃取消硬直
雷耐性 + 10	减少电属性造成的伤害	WA キャンセル	特技最后可用跳跃取消硬直
冰攻击 + 10	攻击附带冰属性	CA キャンセル	组合技最后可用跳跃取消硬直
冰耐性 + 10	减少冰属性造成的伤害	W ジャンプ中通常攻击	二段跳后也能攻击
圣攻击 + 10	攻击附带圣属性	突き上げ	攻击容易将敌人挑空
圣耐性 + 10	减少圣属性造成的伤害	打ち下ろし	攻击容易将敌人打倒
最大 HP + 50	HP 最大值 +50	体势崩し	攻击容易中断敌人的攻击
最大 IP + 20	IP 最大值 +20	突き飞ばし	攻击容易将敌人击飞
IP 回复速度上升	IP 回复速度上升	追い讨ち	对倒地敌人所造成的伤害增加
IP 消费カット	减少特技和组合技的 IP 消耗量	打ち上げ	延长将敌人挑空后的滞空时间
武器ダメージ UP	武器威力上升	アタックアーマー	发动蓄力攻击或组合技被敌人中断的几率减半
魔法ダメージ UP	魔法威力上升		
状态异常回复强化	异常状态的自然回复时间减半	チャージアーマー	按 R 键蓄力时被敌人中断的几率减半
全状态异常耐性	不容易陷入异常状态	フィジカルアーマー	受到最大 HP8% 以下的伤害时，行动被中断的几率减半
转倒耐性	受到攻击不容易倒地		

魔石合成



当主线剧情推进到第一次进入“いにしえの洞窟”时，与门口的商人对话选择“魔石を合成する”可进行魔石合成，相同功能的地点也存在于“水の都パーセライト”入口左侧的商店。魔石合成的好处是能够对角色基础能力有更大的加成（最高 LV4），合成的规则比较简单：同级 2 块魔石合成得到 1 个“等级 +1”的魔石，成品的形状与最初选择的魔石相同；不同级的 2 块魔石合成，等级决定于较高的一方，较低的一方会转化为经验值加成到成品中，满格后同样可提升魔石的等级。

BOSS 战攻略

以下会以主线流程中的地点来划分 BOSS，如果在攻略时遇到困难，游戏中也备有非常贴心的复活机制，只要玩家在死亡后选择“レベルブレイクしてやり直す”即可以当前等级 +5 的状态复活从前一个记录点开始游戏，即便是动作游戏苦手的玩家也能轻松通关。

ソーマ神殿①

敌人只会轮流用双手拍地，因此先在其出手的手臂下方移动，快要攻击到自己时按 A 键躲开，然后利用短暂的时间攻击其右手上的发光点（画面中显示为左侧）。累积到一定伤害后场景上方会掉下岩石，成功回避后攻击正中央的核心即可。

ゴードバン可动桥

和敌人保持距离它们就会频繁使用翻滚攻击，接着利用其滚到场景边缘的机会从背后猛攻即可。承受一定伤害后敌人全身会变红，此时所有攻击都不会对其造成硬直，所以只能选择回避，待其状态回复后重复前一个步骤即可获胜。

タンベル废矿

第一次遭遇的敌人和上一个迷宫一样，在进攻时注意不要被围攻就没有什么大问题。第二次敌人会在高台间不断移动，可以完全无视杂兵操纵盖伊使用 R+X 的蓄力技破坏其所在的高台，趁其倒地的机会猛攻。另外破坏高台最佳的时机是其刚刚传送到新高台的时候，中途一旦看到他有举手的动作，最好一直朝一个方向移动回避掉雷电攻击再伺机进攻。



ソーマ神殿②

敌人最讨厌的就是放电攻击有恐怖效果，一旦中招 IP 基本上就无法进行回复，只能使用普通攻击。比较安全的战术是切换为缇娅使用 R+X 的蓄力技远程攻击，中途只要把握好回避的时机，不要被敌人围住即可。

水の都パーセライト

初期比较有难度的 BOSS，第一形态所有的地面攻击只要不停的移动都可以回避，最佳的进攻时机是其瞬移到空中，对玩家所在地发起下落攻击的短暂硬直，事先只要算好时间差，按 A 键回避后立即折返猛攻，一旦将其打倒在地还能继续追击造成更大的伤害。第二形态他的动作会明显变快，比较恶心的是还会使用落石攻击，如果没有看清楚地面上的影子，一味地翻滚多半都会被打中，所以这段时间尽量在场景中间移动。他的攻击破绽和第一形态相同，实在把握不好时机也可以尽量拉开和他的距离引诱其使用剑气攻击，回避后立即使用缇娅 R+X 的远程攻击反攻。



ゲルベリック大桥

第一次遭遇机器人时，它的实力并不强，引诱其冲刺后立即上前猛攻很快便可搞定。第二次由于操作的角色固定为缇娅，所以如果防御力不足就要非常小心其冲刺后发动的激光，否则很有可能被秒杀。对其造成一定伤害后，它偶尔会停留在一个地方发动扫射型的激光攻击，使用二段跳回避后再进攻即可。

ロギスモス神殿①

敌人实际上不会对玩家造成伤害，我们的主要目的是举起场景中的方块形成绿色结界，协助爱丽丝阻挡机械发出的红色光线。第一阶段机械会绕着场地转圈然后定点发射光线，推荐操纵马克西姆先举起方块跟着它移动，等光线消失立即放下方块使用连续技猛攻，必要时可以使用X键的冲刺攻击追击，然后立即返回场地中心保护爱丽丝。对其造成一定伤害后场景中会出现杂兵，全部消灭后进入第二形态。这次它会边移动边发射光线，如果继续用上面的方法必须要算好光线结束后它所在的位置，不然就有可能打空或者给它更多的机会攻击爱丽丝。求稳妥的玩家建议操纵缇娅，这样只要在爱丽丝附近使用R+X的远程攻击就能打到敌人，有更充足的时间发动结界。再次将其击落后它会返回平台使用下压攻击，轻松躲避后攻击几下就可搞定收工。



城砦都市グラッセ帝国

利用场景中的升降平台来到高层就能完全回避掉地面的冲撞攻击，而敌人针对上方的攻击方式只有三种：机关枪扫射、粒子炮、跟踪导弹。其中机关枪的威力很小，派血厚防高的角色抵挡几乎可以忽略不计；粒子炮会对一个范围造成伤害，如果发现仅靠移动已经不能回避，只要掉落到下层即可确保安全；最后的跟踪导弹推荐使用马克西姆的冲刺攻击反弹，但需要看清楚其飞行的方向，尽量避免被前后夹击。一旦成功通常都能把敌人打成硬直，此时利用其搭在平台上的炮台移动到驾驶室的位置就能对BOSS造成连续伤害，反复数次直到胜利。



いにしえの洞窟②

如果在到达地下15F之前没有获得较好的装备，战斗起来可能会比较困难。敌人会频繁地召唤机械兵，它们会朝自己的正前方放电或使用冲撞攻击，所以进攻时最好绕到它们的背后，而且要小心BOSS在背后放落雷和电球。

ソ－マ神殿③

这里会连续两次和最初的BOSS进行战斗，打法没太大变化，只是敌人的攻击力会有明显提高。战斗中建议选择马克西姆，初期看准时机用A键翻滚躲过双手的拍击，集中攻击一段时间后敌人会狂暴化，接着回避掉天上落下的巨石，利用跳跃站上其核心下方的石块就能攻击到主体，同时一旦看到敌人有举手的动作就立即使用冲刺拉开距离，避免遭到连续技的追击。在这里有一个小技巧，如果发现狂暴化后敌人的连续拍击比较难回避，可以在魔石版上激活“落下ダメージ无视”的能力，这样只要使用冲刺掉下场地就会有短暂的无敌时间，完全不用担心被攻击到，该方法也适用于后期它召唤出的陨石攻击。



归れずの山

因为战斗的场地比较狭窄，所以千万不能贸然上桥被敌人围攻。最简单的方法是在桥的另一端操作塞蕾娜使用特技先清掉旁边的杂兵，这样最后剩下的敌人就不足为惧了。

ロギスモス神殿②

敌人只有三种攻击方式，基本上都只需要朝一个方向不停移动并翻滚就能轻松躲过。先破坏掉场地中的三根柱子消除它的防护罩，然后迅速近身有节奏地砍一下滚一下削减其体力。当对其造成一定伤害后它的攻击频率会变高，之前的光圈也会呈扇形发射，专心回避后利用其发动地震的间隙攻击即可。





いにしえの洞窟①

因为此处的等级会从1开始计算，所以最后的杂兵战也不能掉以轻心，事先必须确认好自己的装备和魔石板上的技能。敌人在承受一定攻击后会狂暴化，专心回避后再伺机反击很快便能获胜。

冰雾の山道

战斗中两名杂兵其实是对玩家的最大威胁，比较稳妥的方法是故意在它们面前左右移动引诱其向前扑，之后便能利用短暂的硬直时间反攻，但同时也需要注意BOSS的远程攻击，必要时一定要使用道具回复。

虚空岛③

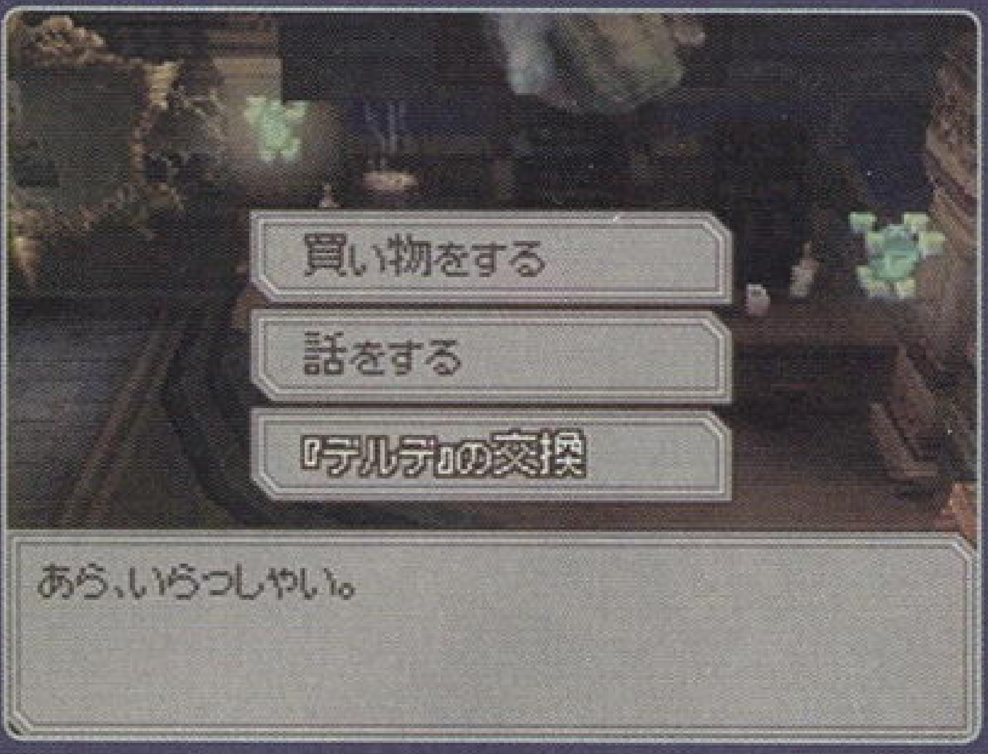
最终BOSS的攻击方式比较特殊：偶尔发动的黑球如果被击中必然死亡，所以为了保证后续的战斗力，建议快中招的时候切换其他“冷板凳”的队员来承受；纹章攻击附带所有的异常状态，如果回复道具有限应优先回复麻痹和中毒状态；正面火焰拳看准时间翻滚即可回避。进攻敌人的最佳时机是战斗一开始立即发动蓄力攻击让时间暂停，接着上去一阵猛砍，待效果结束后一定要注意自身剩余的HP，马上使用道具回复。



隐藏要素汇总

多周目继承

游戏通关后会要求存档，二周目会继承玩家在一周目获得的蓝色装备、蓝色魔石、称号、龙蛋，以及专门用于交换道具的蓝色晶体总数。另外如果在一周目没有使用蓝色晶体换完所有的物品，爱丽丝在初期就会将一周目可以换到的剩余物品全部交给玩家，我们的目标自然就是继续收集蓝色晶体换取二周目才会出现的特殊物品。



交换物品一览			
1周目			
数量	奖品	数量	奖品
30	ドクタービー	330	闪のジオルビー
60	闪のトリアストーン	360	贤者のトリアルビー
90	ランバージャック	390	バニーソード
120	心のトリアパール	420	心のトリアダイヤ
150	知のジオベリロス	450	英雄のおはちまき
180	おぼん	480	ミノタウロス
210	力のトリアベリロス	510	力のエナダイヤ
240	まないた	540	王者のジオダイヤ
270	スカルクラッシャー	570	ドミネイトレイピア
300	勇者のトリアベリロス	600	英雄のテセラダイヤ
多周目			
400	愚者のテセラストーン	850	バニーの服
430	シャムシール	880	知のジオルビー
460	力のジオパール	910	巨人のきぐるみ
490	プレートクロス	940	闪のジオダイヤ
520	知のトリアパール	970	心のジオダイヤ
550	歌うマーメイド	1000	王者のトリアダイヤ
580	チェーンメイル	1030	カンフーテディ
610	心のトリアベリロス	1060	知のエナダイヤ
640	フリースソーサー	1090	ブルームーン
670	闪のジオベリロス	1120	力のエナダイヤ
700	勇者のジオベリロス	1150	アースクエイカー
730	ラックブレード	1180	贤者のエナダイヤ
760	贤者のトリアベリロス	1210	勇者のエナダイヤ
790	レイニーアックス	1240	王者のエナダイヤ
820	愚者のジオルビー	1270	英雄のエナダイヤ

隐藏BOSS



从二周目开始玩家可以挑战两名隐藏BOSS：一个是必然在后期的虚空岛主线流程中登场的杀戮之神，一个是收集8个龙蛋后前往"丰壌の町エルシド"水井下(从井口跳下去)唤醒其力量的蛋龙。其中"龙蛋"的收集方法比较特殊，需要玩家在2分钟内击败特定的BOSS才会掉落，建议继承强力的蓝色装备后再挑战，且成功前一定不要随意覆盖之前的存档。

龙蛋一览		
序号	Boss	地点
1	イドゥラ	タンベル废矿
2	ウォームアイ	ロギスモス神殿①
3	ガデス	ソーマ神殿③
4	アモン	ロギスモス神殿②
5	ガデス	虚空岛①
6	アモン	虚空岛②
7	エリーヌ	虚空岛(多周目限定)
8	ディオス	虚空岛③

BOSS① エリ-ヌ



要想获得这场战斗的龙蛋需要保证无伤直到发生剧情，所以战斗中只要见缝插针地对敌人造成一定的伤害即可，没必要和其正面交锋。敌人发动的光球和光线攻击看清楚方向使用冲刺都能有效回避，惟一需要注意其蓄力发动的跟踪能量弹，一旦看到它们正在聚集并朝我方飞过来就立即按R+X使用"时间暂停"能力(必须身上有斗气)，然后利用这段时间迅速绕到敌人的后方即可完美回避。

BOSS② エッグドラゴン



在战斗开始前，根据玩家收集到的龙蛋数量会获得10000G和"たまごの剑"的奖励，而该武器的威力会根据角色的等级而增加，所以装备上它并使用魔石尽量提升STR，保证ATK在700以上才能对敌人造成足够大的伤害。敌人的攻防能力非常惊人，基本战术是靠近它引诱其发动攻击，然后迅速使用冲刺或翻滚回避拉开距离，利用其转身的时间来进攻。其面对正前方的闪电攻击很有威胁，此时建议看准时机用二段跳躲避，因为在地面翻滚很难把握住正确的时机。击败它会获得"エッグリング"，它的特殊效果为使用特技、蓄力技、组合技均不消耗IP。

100层迷宫踏破

主线流程中的"いにしえの洞窟"在二周目一开始就可以前往，并且最多可探索到100层。进入这里所有角色的等级会强制为1，除蓝色装备和魔石可以带入迷宫外，所有消费道具都只能在探索的过程中随机取得，既考验玩家的实力，也考验着玩家的运气。和一周目进入时不同的是，从30层开始部分楼层会要求玩家击败该楼层所有的敌人才能继续深入，如果中途感觉有难度，只能靠随机出现的脱离魔法阵或队伍全灭才能返回入口，且只有前一种方式会保留探索过程中获得的蓝色物品。



到达100层后会与巨型史莱姆进行强制战斗，但它不会攻击，只会绕场一周并离开，所以用对付蛋龙的方法在这段时间内对其造成足够大的伤害就算挑战成功，最后的奖励为整个游戏的最强装备"イリスの剑"和"イリスの铠"。





本作的流程分为17章，事实上一章也就一个迷宫，不过这却用了我32个小时才通关。其中的原因既不是因为分支多，也不是因为迷宫复杂，而是因为本作的战斗实在太花时间了。到后期一个BOSS打二十多分钟很正常，隐藏迷宫最后六层更是花了我3个小时（途中被KO一次）。不过尽管BOSS战是游戏的核心，但对于BOSS战实在没什么好说的，因为打到后面基本上都是消耗战……我想本作如果还有续作的话，就一定要对游戏系统进行大调整了。

NDS	无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇		NBGI	角色扮演
	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ			日版
	2010年2月25日	1人		5980日元
	无对应周边			

攻击系统详解

基本数据介绍

其实本作自带的教学系统颇为详细，大家可以随时按X键进入システム中的チュートリアル来观看，不过为了照顾不懂日语的新手，这里就再重点介绍一下。



HP	体力
SP	精神值
COM	行动值
ATK	攻击力
DEF	防御力
SPD	行动速度，对回避力也有影响
TEC	命中率，对会心一击发生率也有影响
CRT	会心一击率发生率
EVA	回避力
GRD	防御发生率

攻击标识

在攻击敌人时会出现表示伤害力的数值，这些数值用不同的颜色来区分，其中红色为正常伤害值。除红色外，数值出现时还伴有一些英文字母，其含义如下：

CRITICAL：会心一击，用白色表示，伤害力为1.25倍，拥有会心一击威力加大的技能时变为1.3倍。

GUARD：防御，用黄色表示，伤害力为正常伤害值的0.5倍。

MISS：失误，用蓝色表示，伤害力为正常伤害值的0.3倍。本作的MISS并不代表攻击完全落空，这点需要注意。



RESIST!：免疫，用黄色表示，表示敌人对这种异常状态效果免疫。如果敌人不免疫此种异常状态，但又侥幸未中，则以MISS表示。

异常状态

本作的异常状态非常凶猛，要特别小心。

毒：POISON。每回合开始时当前HP减少20%，5回合后自动治愈。



SP：SP POISON。每回合开始时当前SP减少20%，5回合后自动治愈。

盲目：DARKNESS。TEC下降50点，5回合后自动治愈。

减速：SLOW。SPD下降50点，5回合后自动治愈。

昏迷：STUN。下一回合行动自动取消，经过一回合或受到攻击后自动恢复。

麻痹：PARALYSIS。不能参加连携攻击，并有50%几率取消下一回合行动，3回合后自动治愈。

©SRWOG PROJECT

通常技



游戏中每个角色均有 8 个通常技，我们可以编排一组由 5 个通常技组成的连续技，最多储存 3 组。使用通常技会消耗 COM 值，COM 值不够则不能发动。通常技是游戏的主要攻击技巧，按 A 键发动，攻击时可以增加必杀槽。在招式使用途中可以按 A 键取消当前招式，在特定时机按 A 键更是可以获得取消奖励（CANCEL BONUS），令必杀槽额外增长。本作的取消奖励一般都不多，部分招式更要求在发动初期取消才有奖励，像这种情况还不如放弃取消奖励。

必杀技

游戏中可以看到名为 F.GAUGE 的必杀槽，以百分比表示。必杀槽可以用来使用必杀技和特殊技。本作每人都有两种必杀技，分别以 X 和 Y 键发动，初期只有 Y 键必杀，级别达到一定程度后即可学会 X 键必杀，Y 键必杀还能升级。必杀技会消耗 100% 的必杀槽，可以接在通常技后使用。

特殊技消耗的必杀槽不等，从 10% 到 80% 均有可能。特殊技多为辅助性质的招式，不过不能接在通常技后使用，而且发动后该角色的本回合行动就会结束。

支援攻击



游戏中每个角色可以设定一名支援角色，支援角色不能直接参战。发动支援攻击的指令是按↑，会消耗 1 点 SUPPORT 值，同时必杀槽 +5%。SUPPORT 值会在下一回合自动加满，所以支援攻击实际上无消耗，不用白不用。

此外，支援角色对于被支援者有能力补正，同时还有几率发动指定精神，这也是选择支援角色时必须考虑的问题。

援护攻击

本作共有 10 名角色可以上场，但同时只能让 4 人出战，多出的人就只能当后卫。后卫角色可以进行援护攻击，指令是按←，会消耗 1 点 SUPPORT 值，同时必杀槽 +5%，SP-5。5 点 SP 意义不大，因此援护攻击多用也没害处。

援护攻击和支援攻击均可在通常技中使用，而且使用后并不会取消通常技本身的动作。

连续攻击



当我方两名队员的行动顺序相连时，在使用通常技时可以按→，可以让后者出来进行连续攻击。连续攻击发动后之前的队员就会强制退场，不过接替上场的角色的 COM 值 +30%，必杀槽 +10%，敌回避槽 -15%，可谓好处多多。这还不算高连击带来的攻击力加成。

毙敌奖励

在一场战斗中，以不同方式打死最后一个敌人可以获得不同的毙敌奖励，具体如下：

★以必杀技或特殊技打死最后一个敌人，可获得经验值1.2倍的奖励。
★以复数目标的必杀技或特殊技同时打死最后的多个敌人，可获得经验值1.3倍的奖励。
★以支援攻击打死最后一个敌人，可获得金钱1.3倍的奖励。
★以援护攻击打死最后一个敌人，可获得必杀槽+30%的奖励。

一般来说，在杂兵战时用支援攻击或援护攻击毙敌，BOSS 战时用必杀技毙敌，是我们的最佳选择。

此外，每场战斗的最高连击数乘以 0.1，即代表战斗后我方队员的 SP 回复量百分比。

防御系统详解

基本防御手段

在敌人攻击我方时，同样会有 MISS、GUARD 这些规律，对于玩惯传统《机战》的人来说要特别小心。例如我们使用了精神“不屈”后，只是能把敌人攻击全部变为 GUARD，也就是损害减半，这和《机战》里的“所受伤害固定为 10”可谓有天壤之别。不过由于使用精神不消耗该回合行动，因此我方最常用的防御手段还是使用精神。

另外在我方行动时按 L 键可以进行强制防御，该状态下受到的所有攻击均为 GUARD，同时 DEF+20%，但该回合行动自动结束。

回避槽



回避槽是敌人专用的防御系统。敌人受到攻击时，回避槽（E.GAUGE）就会增涨，涨到满之后，如果敌人在受到攻击时落地，会出现感叹号标志，此时就有一定几率发动强制回避。强制回避发动后，所受的攻击全部无效，同时强制中止我方的此次行动，回避槽变为零。并有一定几率对我方进行反击。

要想避免被敌人回避，就需要玩家选择性能良好、不让敌人落地的连续技。不过实战中要想做到 100% 不落地不太现实，因此在进行关键攻击（如使用了“魂”）之前，不妨故意找个队员耗光它的回避槽。精神“脱力”和连续攻击也具有降低回避槽的效果。

BLOCK

BLOCK（屏障）系统也是敌人专用的防御系统。当敌人处于 BLOCK 状态时，所受的伤害用蓝色表示，伤害力为正常伤害值的 0.1 倍。将敌人的 BLOCK 槽打空后即可解除 BLOCK 状态，但如果敌人在连续技中落地，则会恢复一定的 BLOCK 槽。用连击数高的招式来打破 BLOCK 槽比较划算，招式中自带 BLOCK 贯通的招更好。不过一般来说都推荐先用支援攻击来打。

援护防御



援护防御和援护攻击类似，有后卫队员即可发动。发动援护防御后，所受的所有攻击均会变为 GUARD，也就是伤害减半。援护防御的好处固然很大，但害处也不少。首先，被换下去的队员身上的所有精神以及异常状态均会消失；其次，一回合只能发动一次援护防御；第三，上场队员的 COM 值变为 0，且该回合无法行动。相比之下，发动援护防御所必须的 5 点 SP 倒显得微不足道了。

强制回避

当同时满足以下条件时，我方可以发动强制回避，效果与敌人的强制回避一样。由于消耗 50% 的 COM 值，所以代价巨大，一般不推荐使用。

1. 被攻击的队员的HP在30%以下。
2. 必杀槽在 50% 以上。
3. 敌人的攻击不能是全体攻击或必杀技。

满足条件时画面上会出现按 A 键的提示，此时输入指令即可发动强制回避。



▲看看我方强大的阵容，BOSS 战简直就是虐待啊！

人名典故 本作的人名典故远不止男女主人公两人，且听我再说几个。主人公师傅辛迪（シンディ・バード）来源于《一千零一夜》的辛巴达（シンドバッド）；冻镜之格尔妲（ゲルダ・ミロワール）的名字照搬自安徒生童话《雪之女王》里的格尔妲，ミロワール是法语“镜子”的意思；操音之赫姆连（ヘイムレン）这个名字来自格林童话《哈梅伦（ハーメルン）的吹笛人》；刚铎三兄弟的名字是北欧神话里 3 只魔狼芬尼尔的别名；ピート・ペイン的名字自然来自于小飞侠彼得潘（ピーターパン）喽。

角色性能分析

角色性能分析部分没有为大家写推荐连续技，这是因为本作的一大乐趣就在于编排招式，如果用同一组合打遍天下，冗长的战斗必定会让你哈欠连连。取消时机部分仅能用文字表达，具体时机还望大家在实战中慢慢体会。

阿雷迪 ……………… アレディ

本作的男主人公，实力极其不俗。招式的衔接性非常好。21 级时学会的精神指令“霸气”，可以瞬间加满必杀槽，这是游戏中最实用的精神之一。可以给他配上增加 SP 最大值的装备。自身的两个必杀技都有很大威力，加上自己 50 级时能学会“魂”，伤害输出也堪称一流。初期就有的精神“修炼”自带努力、幸运效果，保障了阿雷迪的高速成长和我方的整体收益。惟一的缺点就是没有“必中”，而代替品“见切り”的消耗过高。



小秘密

阿雷迪的名字アレディ出自《一千零一夜》里的《阿拉丁》（アラジン），他的姓ナアシュ则继承自《机战 COMPACT 3》的最终 BOSS 修罗王アルカイド・ナアシュ。当他使用必杀技真霸胧击裂破时会念：“开け、轰魔よ！”这句话在日语中和“开け、胡麻よ！”听起来相似，而“开け、胡麻よ！”翻译过来就是“芝麻开门”……

名称	习得级别	消费 COM%	威力	必杀槽增加率	HIT 数	取消奖励值	取消时机
机神连拳	初期	10	B	B	16	5%	第 2 记上勾拳动作结束前
霸皇空圆脚	初期	15	B	B	16	6%	第 1 记蓝光踢命中时
机神刚铁甲	初期	15	B+	C	10	3%	倒数第 2 拳命中时
霸皇两断刀	9	20	B+	C+	20	3%	跳跃落地时
霸皇刚冲壳	17	30	S	A	16	9%	第一击命中时
机神乱兽击	26	30	S+	B	22	6%	最后一击发动前
霸皇轰雷脚	37	25	A	B	22	6%	巨大气功弹消失瞬间
轰霸机神拳	47	25	A+	C	26	6%	一开始的连拳快结束时

娜玖 ……………… ネ-ジュ

本作的女主人公，有水树奈奈加成的她想必是各位的最爱之一。不过娜玖虽然招式性能良好，精神也颇为全面，但是火力明显不足，特别是在 32 级学会“热血”之前。不过娜玖的两个特殊技都比较实用，仅耗 10% 必杀槽的シークレット・ライブ在对机械战时尤其重要。精神“舞蹈”可以解除我方全体的异常状态，51 级学会的“ド迫力”包含“霸气”的效果，都是很不错的。另外娜玖的 SPD 高，排在前卫时可提升逃跑的效率。

小秘密

娜玖的名字ネージュ出自著名童话《白雪公主》，《白雪公主》在法语中被称为“ブランネージュ”。她的姓氏ハウゼン则继承自《机战 OG》中的夏茵公主（シャイン・ハウゼン），难怪两人的战斗 BGM 都是一样的。至于娜玖的招式么，仔细一想都是《白雪公主》里的，比如毒苹果、魔镜，她的台词也多次提到了。



名称	习得级别	消费 COM%	威力	必杀槽增加率	HIT 数	取消奖励值	取消时机
ベノム・コーム	初期	10	B	C	15	5%	扇状判定的连刺结束前
ハンターズ・マーシィ	初期	15	B	C	16	3%	最后的横向光束发出前
ベノム・カーマイン	初期	20	B+	A	17	9%	起跳动作做出之前
ロイヤル・キッス	9	10	B	B	18	6%	转刀动作结束之前
シルキィ・レース	16	25	A	S	11	10%	俯冲至右下方时
ペレイシャス・ミラー	28	30	S	A	23	9%	舞蹈中身体第二次晃到右边时
レッドホット・パンプス	38	25	A+	A	14	7%	刀插入地面的瞬间
グラス・コフィン	46	30	S+	C	21	5%	冰柱出现后的跳跃落地瞬间

哈肯 ……………… ハ-ケン

虽然主人公的宝座被抢，但是这代哈肯的招式比前作还要优秀，威力、判定都是一等一的。在所有人中哈肯的复数目标必杀技是最早出现的，可以发挥很大作用。相对的，他的通常技习得速度就比较慢。精神方面缺少“气合”、“必中”，反而多了一些支援型精神。





名称	习得级别	消费 COM%	威力	必杀槽增加率	HIT 数	取消奖励值	取消时机
テキサス・ホールデム	初期	25	A	B	13	3%	最后的背刺命中之前
ハイロー・ドロウ 2nd	初期	15	B+	B	14	10%	发动瞬间
ファイヤー・マウス	初期	10	B	B	17	9%	射击动作结束之后
フル・ハウス	9	20	A	B	12	7%	第 3 刀（横斩）的动作中
セブン・スタッド	18	30	S+	C	9	13%	第一击和倒数第二击命中时
ベスト・フラッシュ 2nd	28	15	B	A	17	6%	放出扑克牌之后
ジャック・ポット	37	20	B	B	20	10%	第一轮连射时
クアッド・ソリティア	48	30	S+	A	19	9%	两次斩击中均可取消

阿娴 ……………… アシェン

和前作相比，本作她算是迎来了大翻身。尽管还是没有“热血”、“魂”这种攻击型精神，但通常技都附带会心一击威力上升的效果。必杀技的威力远比前作大得多，特别最后一脚更是神来之笔。招式的衔接性也值得信赖。



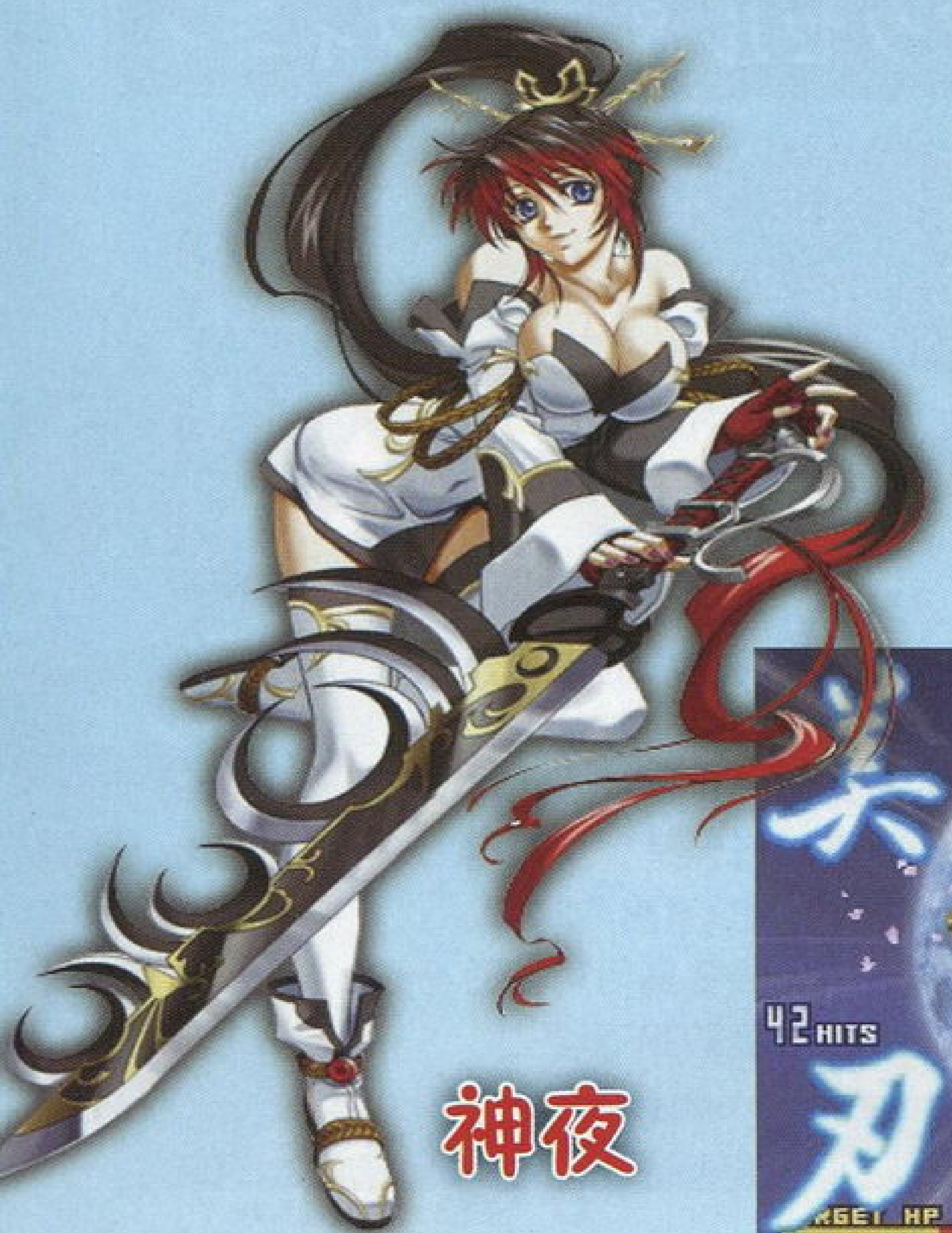


名称	习得级别	消费 COM%	威力	必杀槽增加率	HIT 数	取消奖励值	取消时机
タイグレス・バイト改	初期技	15%	B	C	14	2%	绿光斜踢后的下压腿命中时
ゲンブスパイク	初期技	10%	B	B	12	5%	斜上方的拳击结束后的转身时
ミラージュ・スピン	7	25%	A	C	8	4%	第一脚命中时
デモンズ・ランサー改	9	20	B+	B	21	5%	百裂脚发动中
ドラゴン・スケイル	16	15	B	B	13	5%	导弹发射完毕之后
ディバイン・ランサー改	26	30	S+	C	10	6%	小跳落地时，以及最后一脚命中时
スラッシュ・リッパー	38	20	B+	B	17	7%	勾拳命中后
イリュージョン・ボルト	46	30	S	A	18	6%	向上的踢腿结束时

强力援护

T-elos 的支援攻击和小牟的援护攻击比较相似，都具有将对手禁锢于“球”中的效果。在这个状态下，部分通常技的 HITS 数会大幅增加，从而令攻击力也大幅增加。目前已知最明显的例子是锡华的邪鬼铳・精灵舞，配合得当的话甚至会出现拖慢效果。除了这招之后，其他一些招式也具有类似的效果，大家可以凭着自己的爱去测试一下。有什么心得发现不妨告诉我哦！

神夜 カグヤ


神夜

神夜相比前作弱了不少，通常技性能明显下降，在最后的猪刺花鸟、雨刺钢习得前，攻击力非常可怜。50 级学会的奇迹要耗 200 点 SP，代价蛮大的。不过自身拥有爱和铁壁，在前期堪称最佳辅助队员。学会“信念”后可以每回合来一次博打，运气再差也只是“手加减”而已。



名称	习得级别	消费 COM%	威力	必杀槽增加率	HIT 数	取消奖励值	取消时机
燕の介	初期	20	A	C	9	5%	第一次跳跃的落地后
火鼠の大衣	初期	20	B	B	26	6%	纵劈之后的转身时
俳浪华札	初期	15	B	B	17	9%	往天空扔刀之前
莲菜の大枝	9	10	B	S	17	9%	第 3 次刺击（转身背刺）的动作中
如来の钵	17	15	B	A	15	9%	发动瞬间
猪刺花鸟	28	25	A+	A	10	10%	第 2 次往回跳时的落地瞬间
龙颚门の珠	–	25	A	A	17	7%	后翻之后往前移动时
雨刺钢	47	30	S+	B	23	6%	连续突刺结束后

锡华姬 ズズカ


锡华姬

SPD 高，通常技的连击数高，在杂兵战中很有作用，但是招式的衔接有些困难。自带精神“高扬”，对付重体型敌人时必备。精神以辅助系为主，“应援”、“信赖”、“舞蹈”、“鼓舞”都比较有用。特殊技“邪鬼铳 · 桃源乡 · 复活祭”在关键时刻可以扭转乾坤。



名称	习得级别	消费 COM%	威力	必杀槽增加率	HIT 数	取消奖励值	取消时机
邪鬼铳 · 弹锁	初期 Lv	10	B	C	25	2%	最后自下而上的扫射开始时
锡华 · 美糸	初期 Lv	15	B	B	14	3%	邪鬼铳王落地瞬间
邪鬼铳 · 冥土丽	初期 Lv	25	B+	B	26	5%	肩部的机枪射击结束后
邪鬼铳 · 封印破	9	20	B	A	30	9%	发动瞬间
邪鬼铳 · 梵破	17	20	B+	A	19	7%	机枪扫射结束后
邪鬼铳 · 骑驱	28	30	S	B	21	6%	飞踢落地时
邪鬼铳 · 封印牙	37	20	A	B	16	5%	邪鬼铳王撞中敌人的瞬间
邪鬼铳 · 精灵舞	47	25	A+	A	14	7%	锡华在地上跳舞的时候

零儿 レイジ

招式性能比较一般，遇到重体型敌人让人捏一把汗。零儿的最大特征就是高攻击力，其 X 键必杀是所有必杀技中惟一一个对敌全体有效的，要想打最大伤害值肯定要靠它。Y 键必杀的威力更是所有单体技之最。缺点除了招式性能外，SPD 过慢是致命伤，另外也不会“必中”。

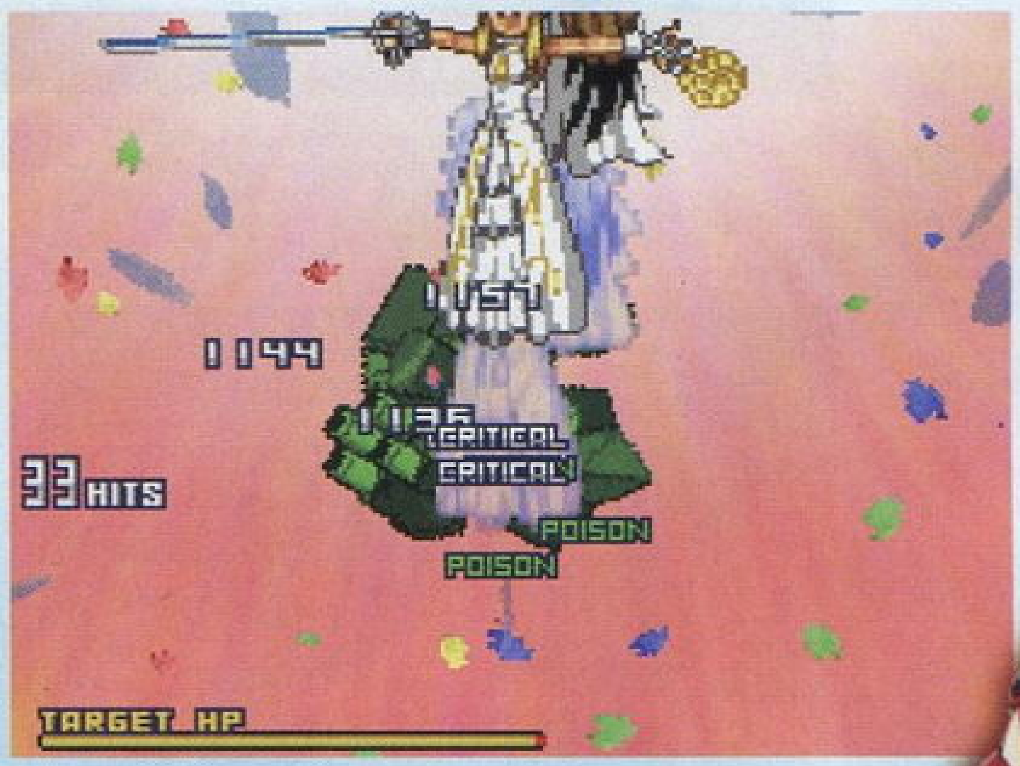

零儿



名称	习得级别	消费 COM%	威力	必杀槽增加率	HIT 数	取消奖励值	取消时机
火磷 · 贰の型	–	20	B+	B	18	5%	倒数第二刀命中时
二丁 · 树金道 · 里	–	10	B	B	16	3%	背向射击时
二门 · 电钢刹火	–	25	A+	C	10	2%	最后一刀命中瞬间
地礼 · 疾雷の型	–	15	B	B	13	5%	第 9 HITS 时
二刀 · 戒刀乱魔	–	15	B+	C	12	2%	第 8 HITS 时
火磷 · 零の型	30	25	A	B	11	5%	跳跃落地瞬间
二门 · 不知火の型	39	25	A	C	22	5%	第二次射击后
二门 · 四嗣喷阵	48	30	S+	B	18	6%	挑空的斩击发动前

小牟 シャオムゥ

小牟适合赌搏型玩家。自带的“式占”依然是那么的销魂，一场出好几个“奇迹”、“霸气”、“魂”也不稀奇，等 31 级学会结界之后更是只剩下“手加减”这惟一一个负面效果。X 键必杀“仙狐攻杀法奥义 · 狐主封灵”能强制对手随机中一种异常状态，如果让 BOSS 中毒的话真是赚疯了！




小牟

名称	习得级别	消费 COM%	威力	必杀槽增加率	HIT 数	取消奖励值	取消时机
水怜 · 参の型	–	15	B	B	10	5%	第一记挑上斩发动时
仙狐妖术 · 龙虎乱炮	–	25	A	B	20	4%	白虎连炮发动之前
白金 · 龙卷の型	–	20	B+	A	13	11%	发动瞬间
小牟魔术	–	25	A+	C	14	3%	最后一颗炸弹扔出瞬间
水怜 · 时雨の型	–	15	A	B	16	6%	第一刀砸地的瞬间
二丁 · 刺铠闪	27	10	B	A	21	9%	第二次圆弧斩发动之前
朱雀刀 · 波乘の型	37	25	A	A	20	10%	水柱放出的瞬间
鬼门封じ · 破天光	47	30	S	C	29	2%	第二个光球发出的瞬间

全角色最强装备 1

以下为全角色最强装备，这些装备全部需要在隐藏迷宫中取得。这里所指的最强，并不包括星穿の神枪和勇者の印。阿雷迪：修罗王の手甲、修罗王の肩当て、修罗王の额当て；娜玖：冻镜の魔法弹、ゲルダのドレス、フェアリーガスト；哈肯：パルチザン ·L、ATX スーツ、マークのメット；神夜：回转式彻钢杭、バニースーツ、婚约鼻轮。

KOS-MOS



KOS-MOS 和前作的定位差不多：高攻高防，速度慢，没有攻击型精神。早期凭借“绊”、“感应”、“复活”基本上能当半个辅助角色用。后期学会特殊技“スターアクション”就非常逆天了，一次加 4 个热血才耗 80% 的必杀槽。



阿克塞尔 & 阿露菲米

アクセル & アルフィミィ





失忆二人组的加入着实让人眼前一亮。总的来说是个万能角色，招式性能、精神配置都很全面，SPD 也不低，就连装备也是男女混用的。自身就有几率出“搏打”、“热血”，如果要挑毛病的话就是必杀技的威力不够强力。

名称	习得级别	消费 COM%	威力	必杀槽增加率	HIT 数	取消奖励值	取消时机
S・SAULT	初期	10%	B	B	10	3%	第一次跳跃后的落地瞬间
VALKYRIE Ⅱ	初期	15%	B	A	10	7%	自下而上的挑空斩后
STORM・WALTZ	初期	20%	A	C	19	3%	跳跃落地后
G・SHOT	–	20%	B	B	36	5%	背向的对空射击结束后
DRAGON・TOOTH	–	25%	A	C	23	2%	最后的挑空斩动作开始后
气孔掌	28	20	B+	C	24	2%	微型导弹消失之后
X・BUSTER	36	25	A+	B	17	5%	巨大光束放出瞬间
连舞迅雷刀八本	48	30	S+	A	8	7%	最后的前突发动前

名称	习得级别	消费 COM%	威力	必杀槽增加率	HIT 数	取消奖励值	取消时机
白虎咬 ・ 挟	初期	20	A	C	14	2%	最后一个砸地动作时
地斩疾空刀 ・ 魂断	初期	10	B	C	14	3%	倒数第二刀命中时
玄武刚弹 ・ 鬼菩萨	初期	20	B	S	17	10%	阿克塞尔放出横向龙卷时
烈火青龙鳞 ・ 黄泉路	–	20	B+	A	15	7%	阿露菲米起跳瞬间
水流爪牙 ・ 连	–	15	B	A	18	7%	阿克塞尔的第三刀动作中
舞朱雀 ・ 交	26	30	S+	C	20	3%	阿克塞尔的第 4 次撞击后
风刃闪 ・ 双	38	25	A	B	18	5%	第一击命中后
乱黄龙 ・ 来迎会	44	30	S	A	19	11%	阿克塞尔准备放气功波前

流程攻略

序章 1 修罗と、姫と

一开始的 3 个序章没有难度，队伍构成是固定的。第 1 个序章是本作的男女主人公——阿雷迪和娜玖的组合。

出塔后往东走，很快就会看到巨大的猫型战车ジャイアント・マーカス号，这就是目的地。这个迷宫以教学为主，按 A 键可以破坏特定障碍物，有时还能拿到道具。有裂缝的墙壁也可以按 A 键破坏掉，里面是隐藏道路。靠近可以攀爬的墙时有楼梯标记，按住 A 键不放即可爬上去，如果松开 A 键可以下坠。

在一座桥上会和上代的红衣小魔女九音（キュオン）干上，获胜后小魔女成为我方第一个支援角色，记得进菜单设定。再往前走会遇到操音之赫姆连（ヘイムレン），他会带着两个手下一起战斗。优先秒杀 HP 较少的杂兵，以后也是如此。赫姆连会使用异常状态攻击，不过并不可怕，注意回复即可。

宝箱列表

序章1：DRINK ME！×2、水晶玉、统士の长靴、ハチマキ

公主的品味

当师父辛迪让阿雷迪去追踪罗刹机时，妖精族公主娜玖也说要去寻找自己的故乡，但是需要护卫。

娜玖：“这个……嗯，必须以全员是帅哥为前提。值得依靠的大哥型，充满忧郁的无口型，有点可爱的弟弟型等等。当然如果都齐全了的话，相信这段旅途很开心。”

辛迪：“阿雷迪，护送公主殿下回城的任务就交给你了。”……“首先阿雷迪绝对是个可靠的修罗，不过对于自己能否突破修炼的瓶颈也感到忧郁，然后年方 17，对于公主殿下来说正好是弟弟。而且，在作为师父的我看来，还是不错的帅哥。”

娜玖：“……”



序章 2 机械たちの午后

这一章转而控制阿娴，上一代的红衣女翼人ヘンネ成了支援。一路上会遇到不少黑石，不过这种石头要到很后期才能击碎，目前只能望洋兴叹。才走几步就会遇到 KOS-MOS，KOS-MOS 这代的招不如上一代容易上手，不过秒杀眼前这三只杂兵还是绰绰有余的。

战斗后一路往西，在灭魏城前锡华姬会加入。再往西走几步马上这一章就结束了。剧情转到失忆二人组。

毒舌机器人

本作中阿娴的毒舌属性发挥得淋漓尽致。比如刚出场时——

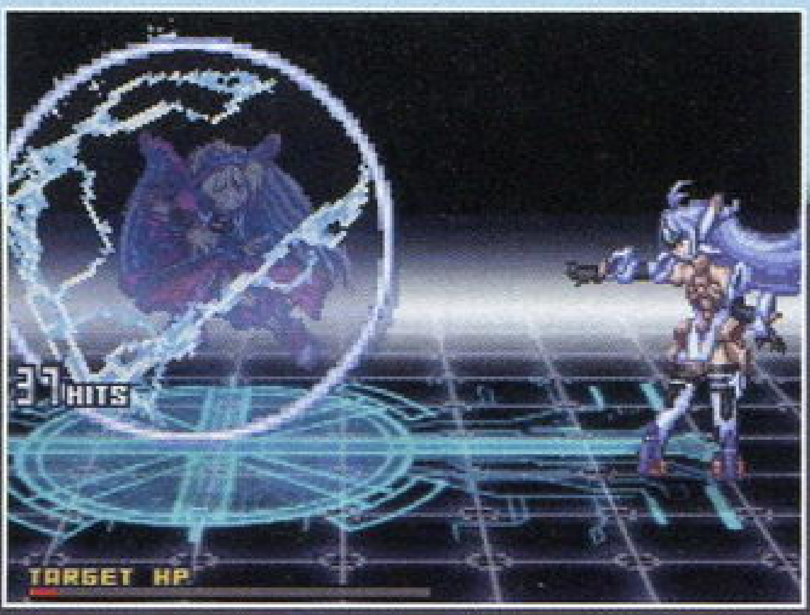
阿娴：有什么事请说吧，只有骸骨的家伙。

艾泽尔（エイゼル）：……我全名是艾泽尔・格拉纳塔。不是什么骸骨家伙……

阿娴：你太计较了。

当海涅（ヘンネ）赶来时，

阿娴：有什么事吗？吊眼美国佬。



海涅：怎么说你也算是我的后辈吧，这基本的礼仪还是要有啊。

阿娴：明白了，死前辈混蛋。

顺便补充一下阿娴对 KOS-MOS 的评价：“虽然性能优良，但是美貌和幽默感都不如我。”

序章 3 堕ちてきた男

失忆二人组算作一个战斗单元。飞船里空间很大，但目前能去的地方很少。先往右走能找到银のヘアバンド，顺带一提的是在宝箱旁边的墙上能看到一张手配书（通缉令），目前还拿不到，不过以后在迷宫中冒险时看到的话就不要错过了。

回到起点，往左走会遇到上一作的主人公哈肯。双方打上三个回合，算是不打不相识，之后哈肯带着ファントム加入。因为电梯损坏，只好走楼梯下去。走出飞船，剧情跳回阿雷迪和娜玖一边，序章总算是结束了。

宝箱列表

序章3：银のヘアバンド

全角色最强装备 2

阿娴：五大剑、Z・O・アーマー、ブーメラン下着；锡华姬：魔扇・刃舞流、ラメ入りドレス、马头帽子；零儿：十字剑・不怒火、ガーゴイル、龙马くん；小牟：永远の剑、メルヘンドレス、がんこ职人；KOS-MOS：P-3、シグナスアーマー、静寂石；阿克塞尔：スザク・ブレード、AG 装甲、ゲシュペンメット。

第1章 天衣无缝の姫君

在ジャイアント・マーカス号可以整理一下装备和道具。之后通过东南方的桥来到武西城。城内的剧情后进入不死樱，神夜加入。

不死樱地图比较大，利用藤条可



以找到几个宝箱。途中猫男カッツェ作为支援加入。在不死樱入口处会和刚铎（ガンド）三兄弟的ヘラ战斗。建议在BOSS前先蓄满必杀槽，这样一上来就能重创一个杂兵。而打死BOSS的那一下也要用必杀技，这样可以多捞点经验值。这都是经验之谈。

接下来的目的地是武西城东边的ヴァルナ・ストリート，出城前如果有闲钱可以买点解毒剂和精神安定剂。

宝箱列表

不死樱： 蛇神のイヤリング、オニキス

第2章 さすらいの賞金稼ぎ

进入ヴァルナ・ストリート后很快就会遇到哈肯和刚铎三兄弟的老二——ジョーム，同时哈肯加入。ジョーム的攻击力高且附加毒状态，还会召唤杂兵。另外ジョーム是重体型，使用连招时要小心。

胜利后有北、东两条路，北边因为有黑石所以不通，只能先往东边走。在这个部分的某处墙上可以找到手配书A，之后会遇到上代的人鱼船长アン，她在HP减少时会使用铁壁和热血。胜利后アン作为支援角色加入。继续向北走，打开开关后所有的电梯启动。再往北就走出了迷宫，因为アン已经加入，以后可以在大地图上有锚的地方召唤她的爱船サイレント・ウォークス，利用船可以在大陆上有锚的地方间快速移动，船上也有睡觉和购物的地方，非常便利。

有了手配书A可以回猫战车ジャイアント・マーカス号挑战A号通缉犯ブラグバルー。



宝箱列表

ヴァルナ·ストリート： 交通安全のお守り、ローラースケート、オルペウスの竖琴、おしゃれ眼镜

第3章 ゼロ·ナンバ-ズ

在船上买好东西之后往南走，会看到断裂的飞船，这就是下一个目的地：ネバーランド・前部。一进去就有一场强制战斗，对手是3个杂兵。这个迷宫的敌人中最厉害的是WRレッド・重装型，要优先干掉。

经过第一个记忆点后往右看，马上就能看到"手配书Nの一部1/3"，按A键破坏茶色柱状物后取得。这种茶色柱状物里藏着一些道具，有时还挡住前进的道路，统统破坏之。

来到冒着蒸汽的动力室，记忆点上方的门不能开，先去找博士，顺便


■B号通缉犯的位置。

回收宝箱。找到鞠音博士后，她会打开大门，进门后阿娴加入，队伍的人数变为5人，此时可以使用援护攻击和援护防御了。接下来是BOSS战，对手是上一代的老相识カルディア。此战优先干掉WRレッド・重装型，活用援护防御可防止被秒杀。

获胜后拿宝箱并存档，坐电梯下去。这里的大门需要5级卡才能打开，门的左边下方有"手配书Eの一部1/2"，这里还有个开关，打开后就能进门了。门内有存档点，之后是BOSS战，ファントム会加入支援。BOSS是老相识ナハト，本作的机械类敌人回复HP的几率很低，不过其他精神用得比前作还勤，加上又是重体型，比较麻烦。胜利后先不要回去，里面有宝箱，还有手配书B。之后往回走，会自动回到船上。出船后发现桃乐丝（ドロシー，前作中大人气的爆弹女）的城堡受到了攻击，立刻前往！

如果对自己等级有信心的话，也可以先去挑战B号通缉犯ブラックウィドー，此时挑战还是很有难度的，但获胜后可以拿到非常强力的装备。



宝箱列表

ネバ-ランド·前部： 健康サンダル、军帽、暗视ゴーグル、高性能照准器、コンバットブーツ

第4章 桃源乡の舞姫たち



进入エスメラルダ城塞，先从大厅的西侧进去，往上走很快就会发现"手配书Cの一部1/2"。绕到大厅二楼从右边的门进去，不久锡华姬加入，她的高扬是对付重体型敌人的不二法宝。加入后往西有宝箱，往北走在一片狼藉的房间里可以找到"手配书Fの一部1/2"。这个房间下方有升降梯，通往BOSS战的地点。最下方可以开启入口大厅二楼的正门。BOSS是T-elos加两只ゴブリン，三者的攻击力非常高。

获胜后来到正中巨大雕像最右边的石柱前调查，破坏石柱后拿到开门的道具。开门后来到桃乐丝的秘密房间。调查八音盒后再调查雕像，就会出现隐藏通道。注意在大床的背后还能找到"胜负下着（桃）"。进入秘密通道后需要连续按A键击碎石像才会出现机关。在这个区域的宝箱不少，还可以找到手配书G。

在最深处会遇到桃乐丝和フェイクライド的BOSS组合。桃乐丝的HP较少，可以优先解决。妖精机在HP低下时会使用电瞬、加速、热血，比桃乐丝强不少。获胜后桃乐丝加入支援，不过她的店还是明码实价，一点儿也不减价。

离开エスメラルダ城塞时会有剧情：操音之赫姆连利用从桃乐丝那里抢来的装置破坏了ヴァルナ・ストリート里原先黑石阻挡的道路。在回到ヴァルナ・ストリート之前，我们也可以先挑战一下之前漏下的B号通缉犯。

宝箱列表

エスメラルダ城塞： ドロシーのバラ、バネのシューズ、お徳用爆弹セット、胜负下着（桃）、アミタイツ、强化タキシード、玉手箱、ネクタイ

第5章 百の夜を系げるもの

回到ヴァルナ・ストリート，在之前哈肯加入打BOSS的那个地方往北，这里的黑石已经被破坏掉，可以往西边走了。先留心回收宝箱，这里还有"手配书Cの一部2/2"。经过记忆点后往北，遇到刚铎三兄弟的老大ヴァナー，他的攻击力高得吓人，不过这三兄弟都没战斗特写，换句话说就是没超杀，所以不用担心被秒（真够惨的）。这一战建议按ライオ・ヘリアル、????、ヴァナー的顺序收拾。打过之后就能穿过ヴァルナ・ストリート来到浑然大地西北部。此时也可以返回挑战C号通缉犯。

宝箱列表

ヴァルナ·ストリ-ト： 军帽、オニキス

第6章 新世界の魔兽

穿过ヴァルナ・ストリート，西北方有金字塔状的ドゥルセウス封墓。这里的敌人多带毒属性，攻击力也很高，尤其是ブラッディ・マスク。在连续下楼梯的途中，遇到了前作的贱猫商人琥魔，不出意外地又是一场BOSS战，之后琥魔也不出意外地成为支援角色。

在下一个场景需要推动骷髅来引



搞怪战斗对话集锦1

本作的战斗对话有很多典故，这里举一些大家都知道的例子。①小牟："我是森罗的IDOL MASTER，小牟！"沙夜："我是逢魔的IDOL PROJECT，沙夜！"（《偶像大师》和《IDOL PROJECT》）；②阿露菲米："加油零儿哥哥！"零儿："谁是你哥？"（两人的声优在《天威勇士》中是兄妹关系）；③小牟："我的手如烈火般燃烧着！"阿雷迪："为了抓住胜利要轰鸣破坏！"（《G高达》，且阿雷迪的声优和多蒙相同）；

出新的机关，通过这个场景后在必经之路上会看到“手配书Ｅの一部2/2”和记忆点。再往前是BOSS战，小牟会加入。这回的敌人是沙夜和ロック・アイ，沙夜和前作一样招式带很多异常状态，建议优先击倒。战后调查发绿光的机关会有新路出现。在全是夹心饼干的房间，需要破坏饼干等物体找到3个贵重品并安到雕像上才有新路。之后前方是BOSS战。

BOSS战的对手是蛇女クレオ，还带了一个杂兵。由于杂兵是无限出的，嫌麻烦的话可以先麻翻了不管。クレオ的毒攻击比较厉害，还会对自己用不屈，要看清她的行动，不要浪费了攻击的大好时机。获胜后蛇女恢复原状，开起了点心店，她卖的都是好东西，不过价格不菲，其中最好用的当属1万元一个的必杀槽全满饼干（MAX クッキー）。不买东西也别急着出去，在她的左边有“手配书Ｌの一部1/3”，右边有两个宝箱（空的那个是Ｄ号通缉犯）。

从蛇女身后出去，来到大地图，先去左上方的龙寓岛换装备。之后前往西方的シュラーフェン・セレスト。

宝箱列表

ドゥルセウス封墓：矢车草の花束、ハチマキ、仕 みアンク、银のヘアバンド

第7章 力への意志

看到这个标题大家应该都能猜到谁要加入了。进入シュラーフェン・セレスト，过了第一个存档点后，很快就能在电梯旁找到“手配书Ｈの一部1/2”，这也是序章时看到但拿不到的那张手配书。路上的石头记得全部清光，这样以后可以推开障碍物形成捷径。



KOS-MOS加入后往西走，在存档点左边有“手配书D”，坐电梯下去是BOSS战。BOSSリグ的攻击力非常高，在濒死时还会使用再动，这个时候阿雷迪应该已经练出了霸气，利用必杀尽快将其干掉。

获胜后先打开右边的电源，再回到KOS-MOS加入的地方打开开关，这样刚才存档点左边的电梯就可以使用了。坐电梯下去，会来到一片狼籍的传送区域，这里有存档点和回复点，不过要想使用的话还得先和操音之赫姆连干一场。这一战的杂兵比较厉害，所以不能不理。赫姆连的招式依然有很高的麻痹效果，要做好准备。

获胜之后可以试着挑战Ｅ号通缉犯，不过难度不低。往右走会遇到罗刹机アルクオン。此战要活用锡华姬的高扬，获胜后虽然没取得罗刹机，但是MOMO加入了支援。这时从之前打不开的门进去，可以回到之前的场景，推开障碍物后可以制造很多捷径。之后就可以离开这个迷宫了。

出迷宫后有剧情，按照剧情提示来到ネバーランド・后部。不过进入之前也可以到前方的アブリエータ城休整一番。

宝箱列表

シュラ-フェン·セレスト：ソーマ、水晶の冠、ねじりハチマキ、コンバットブーツ、ウェスタンベスト

第8章 灰は灰に、尘は尘に

ネバーランド・后部里的杂兵攻击力非常高。一开始要先打开门的开关，在控制台右边有“手配书Ｍの一部1/2”。进门后来到W07的调整舱附近，阿克塞尔＆阿露菲米加入。前方有BOSS战，对手是アークゲイン。



获胜后调查旁边的开关，之前被电流阻挡的道路就会打开，把宝箱拿光后出门。（调查W05的调整舱有装备。）

走出调整舱区，经过右边之前无法通过的道路，来到一个有存档点的房间。先往右走，可以拿到ドッグタグ。回到房间往下走又是BOSS战。战胜アーベント后，アーベント会加入成为支援角色。

继续前进，前方有一道Lv.3的门拦住了去路。先往南走，来到住宅区。在一间房子里找到鞠音博士，她会让你找开关。把这里的房间仔细搜一遍，能找到“手配书Ｆの一部2/2”，左上方的房间有一张与众不同的床，这是Ｆ号通缉犯的位置。打开开关后回去见博士，就能拿到Lv.3的卡，进刚才的门后会进入BOSS战。这一战要同时对付ピート、カルディア和被洗脑的阿娴，不用说难度不低。阿娴会中昏迷和麻痹，可以最后收拾，优先干掉另外两人。获胜后打开开关，取得后面的宝箱后就可以离开这个迷宫了。

宝箱列表

ネバ-ランド·后部：マンホールのフタ、Wブースター、奇迹の天然水、ドッグタグ、灼热の水晶、锷广の旅人帽

第9章 无限の国のアリス

先前往西北方的アブリエータ城，ヘンネ会在此加入支援，之后东边的门就会打开。往东走，途中经过飞船ツァイト・クロコディール。从飞船往右过桥可以来到ミラビリス城，这是本章的目的地。而在飞船东北方可以找到地藏，在此可以用贵重品交换道具。



ミラビリス城里有很多猥琐的雕像，它们多与解谜有关，全部破坏掉就对了。其中在有4块玻璃的房间里可以找到“手配书Ｈの一部2/2”。经过一处记忆点后往下，会和T-elos战斗。获胜后往下走，打开机关进门，马上就能看到“手配书Ｉの一部1/2”。继续前进会回到之前来过的场景，破坏拿拐杖拦住箱子的雕像让箱子落到下一层，再完成推箱子的谜题，就有路可循了。

进门之后的台阶区域会遇到名为片那的敌人，这种敌人的攻击力非常高。走到尽头传送后进入BOSS战，BOSS是ヒルド、沙夜加两只片那，如果事先蓄好必杀技利用群体必杀技即可以快速秒掉片那，之后再对付两位美女。获胜后沙夜加入支援。注意在BOSS的房间击碎最左边的水晶柱后会遇到Ｇ号通缉犯，它的实力非常强，建议以后再来。离开房间即可自动走出城外。

宝箱列表

ミラビリス城：バネ・シューズ、蛇神のイヤリング、レッスルボール、白ウサギの蝶タイ、ヴォーパルソード

第10章 レア·ハンタ-



▲Ｈ号通缉犯的位置。

出了ミラビリス城往东，很快来到灭魏城。在城门前有一个巨大的鸟形图案，在鸟头指向的左上方的树林里可以找到Ｈ号通缉犯。灭魏城里可以破坏的瓶瓶罐罐很多，不要放过。在这里可以找到“手配书Ｌの一部2/3”、“手配书Ｍの一部2/2”。继续前进会遇到ナハト，战胜后ナハト成为支援角色。

开动电梯，穿过水上庭园有记忆点，前方是老对手操音之赫姆连，这回他带了3个杂兵，如果一开战被其先制的话还有全灭的可能。胜利后总算拿到了能敲碎黑石的贵重品オズマゴス。利用它可以来到灭魏城之前不能去的地方，搜刮完毕之后就可以出城了。

在灭魏城东边有一个港口，可以即刻出发。不过推荐大家回之前的版图回收一下被黑石包围的宝箱。

宝箱列表

灭魏城：健康サンダル、ミンクのファー

霸龙の塔：罗刹の手甲

ヴァルナストリ-ト：机甲山贼の纹章、人鱼の泪

ドゥルセウス封墓：猫の尻尾、银のロケット

シュラ-フェン·セレスト：ファウルカップ、黄色いマフラー

ミラビリス城：ジャバウォック铠、一角兽の角

エスメラルダ城塞：ポッピーアーマー、ソーマ、パンドラの箱



搞怪战斗对话集锦 2

④MOMO：“神夜小姐看上去真有母性。”神夜：“那个，我才18岁……”（《异度装甲》）；⑤零儿：“加楼罗之翼吗，期待啊！”海涅：“哈？这是女神之翼。”（《天空战记》）；⑥阿克塞尔：“听我的叫声吧！”（《超时空要塞7》，且阿克塞尔的声优和热气巴萨拉相同）；⑦九音（面对KOS-MOS）：“啊，这个邪神。”（《异度传说 二章》限定版赠送的模型）

第 11 章 マシン·ソウル

从灭魏城出来先往南，再往西，走一大段路后来到エスピナ城。エスピナ城里已是满目疮痍。首先下楼，左右两边的门在调查机关后会打开。左边要调查最左边的盘状物，右边要将两个雕像推近，这样中央大门就会打开。注意右边有毒池，要看准道路再前进。进门后是BOSS战，对手是冻镜之格尔妲（グルダ）、毒马头、毒牛头。胜利后破坏镜子会出现机关，踩上去可以打开之前关着的门。



进门后可以找到"手配书Oの一部1/3"。继续前进会看到一扇被魔法防壁封住的门，绕道前进来到图书室，图书室右边某书架里有"手配书Nの一部3/3"（画面上看不出来，必须调查，果然很阴险）。在图书室上部有一个调查之后没反应的书架，从侧面推动后会出现密道。

离开图书室来到娜玖的卧室，与妖精机フェイクライド战斗。获胜后フェイクライド加入支援，离开前记得调查发光的浴缸，调查房间里的吉他也很有趣。利用妖精机打开魔法防壁，里面是BOSS战。BOSS是リゲ、百夜和被洗脑的KOS-MOS，同时T-elos加入支援。获胜后自动出城。

宝箱列表

エスピナ城： 楠叶汁、真红の靴、クリティカル·B、水晶の冠、お风吕セット

第 12 章 ダ-ク·ナイツ



进入东边的オリトリア北西塔，然后来到西塔，先进传送点来到中央的塔搜刮宝箱，完毕之后回到西塔，改往南西塔。把棺材状的物体推到指定位置会出现新路，这条路离桃乐丝的城很近，可以先去买点装备。继续前进来到中央的塔，一进去就是BOSS战，对手是マークハンター、ヴァナー·ガンド、ヘラ·ガンド。

胜利后从右边的门进去，会看到"手配书J"。继续前进开动机关，中央会出现道路。回到中央往上走，是与ピート和アークゲイン的BOSS战。获胜后アークゲイン成为支援。继续前进传送到东塔。从东塔出来绕一个大圈子来到北塔（途中有港口）。这里前方道路有电磁屏障，只能通过传送点再次回到中央塔。在中央塔可以找到"手配书Iの一部2/2"，走较长一段距离后发生剧情，BOSS战前エイゼル加入。这回的对手是ガゲン·ラウズ和ロック·アイ，ガゲン·ラウズ非常耐打，先干掉爱用异常状态的ロック·アイ吧。

获胜后自动回到北塔，通过传送点来到ヴィルキュアキント。

宝箱列表

中央塔： パンドラの箱、满月石、兔耳カユーシャ、シュタール王の冠、真っ赤なレガース

第 13 章 轰き、霸坏せし者

ヴィルキュアキント的地形并不复杂，在这里面有三场BOSS战，对手分别是ヴェーゼント·リヒカイト、ジョーム·ガンド、罗刹机アルクオン。打败アルクオン后它会加入支援。不过原路返回时迷宫地形突然崩坏，这时要在限制时间内逃出去。这一阶段遇敌无法逃跑，要尽快解决。由于前面已经没有BOSS战了，所以可以多用精神。逃出迷宫后自动来到アブリエータ城。



第 14 章 ファイタ-&ハンタ-

通过南边的桥往西，再往南来到冰原，这里目前还无法通过。于是返回北方的トレイデル·シュタット。蛇女的点心店搬到了这里，稍作整备后选择"トレイデル·ボーデンへ"，来到地下通道。

在地下通道可以找到"手配书K"，这里的自动售货机可以破坏掉。打败アン、クレオ、ドロシー的复制品后，往南走会看到吾妻吼太（コウタ），对话后他就会加入支援。接下来在南通道有一个记忆点，从此记忆点往东走，尽头是一个三个角落放有柱子的房间。推动房间左边的柜子，会出现隐藏通道，在里面可以找到第4根柱子，把它放到房间的左上角，会出现新的隐藏通道，里面是K号通缉犯。



从记忆点往南很快能找到"手配书Lの一部3/3"。继续往南是BOSS战，对手是マークハンター和3个片那。如果是二周目的话，将マークハンター战胜后再与之对话，可以花30万雇佣他为支援角色。

走出地下通道就来到了冰原，冰原上有个港口，调查之后会有一场强制战斗，对手的实力远胜普通杂兵，不过胜利后就可以回船，所以也没必要吝惜SP。

宝箱列表

トレイデル·ボーデン： ソーマ、レッスルボール、ホバーシューズ、特殊サングラス、灼热の水晶

好冷呵

来到冰原，几位衣衫单薄的少女开始发抖了。

神夜： 好……好冷啊！！

锡华： 我的腰……腰痛……

阿雷迪： 把这个当成修炼吧，有个办法可以抵御寒冷。

娜玖： 快告诉我们！

阿雷迪： 气运丹田，让霸气缠绕周身，用霸气隔绝体表和外界的温差。

娜玖： 不明白！

阿露菲米： 没有更加简单的方法了吗？

阿雷迪： 不行的话那只能多穿点衣服了……



▲下屏是菜单，不要想歪了。

九音： 突然就变成这么传统的方法了！

MOMO： 就没有折中的方法了么？

桃乐丝： 才降一点点温你们就乱成这样！

（众女斜视，原来桃乐丝是穿的最多的。）

第 15 章 修罗の飨宴

坐船前往波国北部，进入アイスベルグ监狱。这里有很多牢房，里面有"手配书Oの一部2/3"。注意开门时有几率进入强制战斗。在左下角牢房会遇到毒牛头、毒马头和百夜的BOSS组合。获胜后从这间牢房出去，来到管道区，这里需要不断开闸放水才能前进。过了这片区域会看到魔镜，不过在封印之前首先要对付ヘンネ、カッツエ、キュオン的复制品。

离开魔镜的房间又会来到新的管道区，这里有些管道口结了冰，要先破坏冰才能打开。在这个区域可以找到"手配书Nの一部2/3"。离开管道区又来到牢房区，这里的部分墙壁可以破坏掉，其中某个牢房有一个掉在地上的手铐，这是通缉犯L的伪装。

通过这片区域就是和冻镜之格尔妲、操音之赫姆连的决战，他们还带了两台罗刹机，幸好HP不多，可以提前干掉。获胜后调查中央发光的地方，可以获得冻镜的纹章。离开监狱，冰雪会消融，出现很多新路。往南走会来到游戏的起点——霸龙の塔，见过阿雷迪的师父后前往东边的武西城。

宝箱列表

アイスベルグ监狱： 玉手箱、マンホールのフタ、魔镜の欠片、银のロケット、冰の靴、手编みのマフラー、冻镜の纹章



第 16 章 世界を貫く沙罗双树

武西城的剧情过后，在龙寓岛琥魔的店里会出售各角色专用装备，不过价格很高。进入武西城的不死樱，调查左边的勾玉有秘道。这里需要不断调查勾玉来寻找新路，长着青藤的绿石可以破坏掉。在这里可以找到“手配书 O の一部 3/3”，自此手配书全部收集完毕。在开启勾玉前进的路上，有一片花丛，中间有一朵不同颜色的樱花，这是通缉犯 N 的伪装。不死樱里有两场 BOSS 战，对手分别是刚铎三兄弟、リグ＆百夜，都不难对付。第二场 BOSS 战胜利后看过剧情，进入巨大的彩虹即可来到最终迷宫アグラッドヘイム。不过此时不死樱各处的封印会解除，可以找到一些新的装备。

宝箱列表

不死樱： 黄色いマフラー、天运の阵羽织、气合ハチマキ、影打・狮子王刀、是・非まくら

第 17 章 遥かなる战い、开幕

最终迷宫的地形很简单，也没有什么解谜，基本上就是战斗。第一场 BOSS 是ピート带着两台ファントム的复制品，打过之后有存档点。第二场是ヒルド、ガグン和ロック，此战获胜后便自动进入最终决战！最终 BOSS 除了皮糙肉厚之外没有什么厉害之处，感觉比之前的战斗简单得多，相信各位战胜它没有任何问题。



宝箱列表

アグラッドヘイム：黄金の腕轮、巨人の首轮



隐藏要素

地藏

在ミラビリス城北边可以找到地藏菩萨像，当你持有特定物品时来此调查，可以换到一些特殊道具。不过反复交换同一种东西会让换到的东西越来越差。具体如下：

地藏の笠： 打败エスメラルダ城塞的テルティウム・ドール后随机落下，可以换到军帽。

地藏の蓑： 打败ミラビリス城的ワイバーン・ヘリアル后随机落下，可以换到アミタイツ。

地藏のわらじ： 打败エスピナ城的ナイト・ヘリアル后随机落下，可以换到人鱼の泪。

地藏の前挂け： 打败バレリアネア塔的エスクード・マスター后随机落下，可以换到胜负ふんどし。

地藏の锡杖： 打败トレイデル・ボーデン的盗掘团・团长后随机落下，可以换到胜负下着（熊）。

这些东西均可在桃乐丝的店中购买，不过最后两种需要二周目才能买到。

通缉犯

在迷宫中可以找到名为手配书的道具，获得之后便可以挑战通缉犯。部分手配书被分为两三个部分，需要凑齐之后才能挑战通缉犯。通缉犯的实力不弱，打死之后除了巨额赏金，还能拿到不错的饰品，因此尽管难度很大，但还是应尽早完成。



通缉犯身上的东西不错，如果能尽早解决，会令游戏前期轻松不少。部分通缉犯需要用到特别打法，那就是异常状态战术。阿娴的毒，哈肯和小牟的气绝是不二法门，对通缉犯使用时如果出现“MISS”而不是“RESIST！”，就表明有效，只是几率问题。当然，异常状态战术很耗 SP，因此要多配一些回复 SP 的道具。

关于通缉犯的位置也可以参照之前流程中的介绍。

二周目游戏

通关后有一次存档机会，之后读取这个存档即可开始二周目游戏。二周目游戏的特征如下：

★能继承除贵重品外的装备、道具。
★金钱继承，但等级不继承。
★追加BGM再生、战斗BGM设定选项。
★商店里追加各角色专用装备贩卖，桃乐丝和蛇女的店中也有新商品进货。
★可以在流程中花30万雇佣マークハンター。
★霸龙の塔里追加隐藏迷宫。

本作的隐藏迷宫很有难度。尽管二周目一开始即可进入，但由于等级不够，进去就是找死。事实上要想通过隐藏迷宫，即使拿通关前的级别来挑战也不容易。隐藏迷宫一共 34 层，从第 4 层开始，每 3 层有一场固定 BOSS，打过之后有记忆点。隐藏迷宫每层都有出口，如果退出隐藏迷宫的话，所有敌人都会复活，不过所有宝箱也会复活。

隐藏迷宫里的敌人非常强，就连杂兵也很厉害，而且在战斗中逃跑有失败的可能。在每一层的固定位置，必定会有一次强制战斗，对手可能是 BOSS。这场战斗可以逃跑，但几率较低。而最恐怖的是第 29 ~ 34 层，这 6 层没有记忆点，敌人强得夸张，强制战斗的逃跑几率暴低。强烈建议先干掉杂兵后再尝试逃跑，否则很有可能全灭。

第 34 层的最后会遇到三大神机スヴァイサー、アルクオン、フェイクライド的组合，这一战的难度极高。纱迦当时 70 余级，依然有被スヴァイサー、アルクオン联手用全体攻击秒杀的可能。个人建议是在挑战隐藏迷宫前先去蛇女的点心店买好道具，特别是加满必杀槽的点心。这样在战斗中平时多用哈肯全员“闪き”的特殊技，危机之时让锡华出来放复活祭，可以避免被全灭的命运。打过之后可以获得星穿の神枪，其性能为 ATK+250、SPD−125、TEC−125、CRT−15，配合必中、电瞬和魂之后可以发挥极其恐怖的威力。

在隐藏迷宫的尽头可以来到游戏开发室，在这里游戏的开发人员会以各种化身与你对话。利用得到的密码，可以在宝物库中找到最强饰品“勇者の印”。星穿の神枪和勇者の印也可以反复获得，但你必须反复挑战隐藏迷宫才行，通一遍只能各拿一个……



编号	手配书位置	通缉犯位置	报酬
手配书 A	ヴァルナ・ストリート	ジャイアント・マーカス号内部，被青蜡烛围住的房间中央	5000 元、バシシマーカー
手配书 B	ネバーランド・前部	ネバーランド前部，入口房间左上方不同颜色的柱状物	10000 元、ゴシックドレス
手配书 C	①エスメラルダ城塞 左部②ヴァルナ・ストリート 中央部	エスメラルダ城塞，桃乐丝房间前左边的某石像	15000 元、肘サポーター
手配书 D	シュラーフェン・セレスト	ドゥルセウス封墓，蛇女房间右边的空宝箱	20000 万、いにしえの包
手配书 E	①ネバーランド前部②ドゥルセウス封墓	シュラーフェン・セレスト，在传送区域打开右边的某开关	25000 元、G・I・ステーク
手配书 F	①エスメラルダ城塞②ネバーランド后部	ネバーランド后部，住宅区的某张床上	30000 元、モヒカンアーマー
手配书 G	エスメラルダ城塞	ミラビリス城，最后 BOSS 战房间里最左边的水晶	35000 元、フェイク・カード
手配书 H	①シュラーフェン・セレスト②ミラビリス城	灭魏城入口前，鸟形图案左上的枫叶林里	40000 元、苍いペンダント
手配书 I	①ミラビリス城②バレネリア中央塔	エスピナ城，图书室里书最少的书架	45000 元、禁忌の魔道书
手配书 J	バレネリア中央塔	新フォルミッドヘイム南部，大地图右下方的方形区域	50000 元、命のロウソク
手配书 K	トレイデル・ボーデン	トレイデル・ボーデン，隐藏房间	60000 元、ハイパージャマー
手配书 L	①ドゥルセウス封墓 蛇女房间的左边②灭魏城③トレイデル・ボーデン	アイスベルグ监狱，某个掉在地上的手铐	70000 元、真红のドクロ
手配书 M	①ネバーランド后部②灭魏城	新ロストエレンシア南西部，雪融化后沿着轨道前进	80000 元、金色のたてがみ
手配书 N	①ネバーランド前部②アイスベルク监狱、エスピナ城 图书室的某个书架（需反复调查）	不死樱，地上花丛中的粉红樱花	90000 元、浪人笠
手配书 O	①エスピナ城②アイスベルク监狱③不死樱	来到霸龙の塔左上方的墓地，参拜所有的墓	100000 元、霸龙の纹章

文 dikowj 编 晴天 美编 NINA



"《口袋妖怪突击队》系列"以人气大作《口袋妖怪》作为背景，加上不同于正统作品的独特玩法，使其又聚集了一批新老粉丝。本作作为系列的第三作，在保留前两作的优点和特色的同时也加入了一些新的元素。正如副标题"光之轨迹"一样，游戏的签名模式是一大亮点并且贯穿始终，它不但更进一步加大了下屏幕的利用率，而且给游戏的流程也带来了极大的方便。全新的舞台、全新的故事、经典有趣的玩法，一定能让口袋迷们酣畅淋漓地体验一场全新的冒险。

通关时间：完成主线流程约30小时。

ポケモンレンジャー 光の軌跡（ひかり きせき）

口袋妖怪突击队 光之轨迹	Nintendo	动作冒险
NDS ポケモンレンジャー 光の轨迹		日版
2010年3月6日发售	1～4人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	作用
十字键	移动
A	确定
B	取消，飞行模式中加速
X	飞行模式目标选单
Y	特殊动作
L	签名模式
R	主菜单
十字键+Y	骑乘模式中跳跃



关键系统详解

战斗系统

游戏的战斗是用触控笔在下屏画圈，把精灵圈在其中就能对其造成伤害，直到其头上的心情槽蓄满时成功捕获。战斗中有同伴攻击和协力攻击两种支援方式：前者在战斗中点击陀螺能量槽旁边的皮丘即可发动，它会随着剧情推进不断增加，威力也有所提升；后者只有当我方队伍中有精灵时，点击右下角的陀螺可选择精灵发动，一般会出现攻击和补给的效果。另外在发动协力攻击时，如果受到攻击精灵就会逃跑，而合理利用以上两种攻击是解除敌人愤怒状态的有效手段。

异常状态

和其他同类型游戏一样，在战斗中如果精灵受到特殊攻击会陷入一些异常状态。它们的具体效果为：



迟钝	移动速度下降
害怕	心情槽被锁定，不会随时间下降
哀鸣	不能做出攻击动作
麻痹	既不能攻击也不能移动
愤怒	精灵的攻击方式可能产生变化，并且受到来自陀螺的攻击时伤害变为1/10，此时我方不能逃跑

战斗评价

每场战斗结束后都有评分。无伤、快速解决、高连击数、蓄力攻击、协力时精灵不被攻击、BOSS战等都是加分因素。得分1～4为B；5–9分为A；10分以上为S。

升级强化

陀螺的升级主要靠战斗经验值与RP点数的分配。战斗经验值只能对陀螺的HP和威力进行提升；RP点数则可以为陀螺进行HP、威力、线的长度、防御、缩短充电时间、自动回复、底力这7项强化，它主要靠完成主线任务和支线任务获得。



联机要素

主线剧情进行到一定阶段会开启"联机功能"，联机的地点是出现雪拉比的石台，而主线迷宫中那些刻有图案的黑色石版都是需要进入联机模式，不断地完成联机任务才能打开的。联机任务中有的可以单人完成，有的则需要多人，另外任务中陀螺不继承主线的能力，随行精灵不会因为被攻击而离开，如果成功捕获精灵可以获得AP点数，它可以用来强化随行精灵。





©2010 Pokemon. ©1995–2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

主线剧情攻略

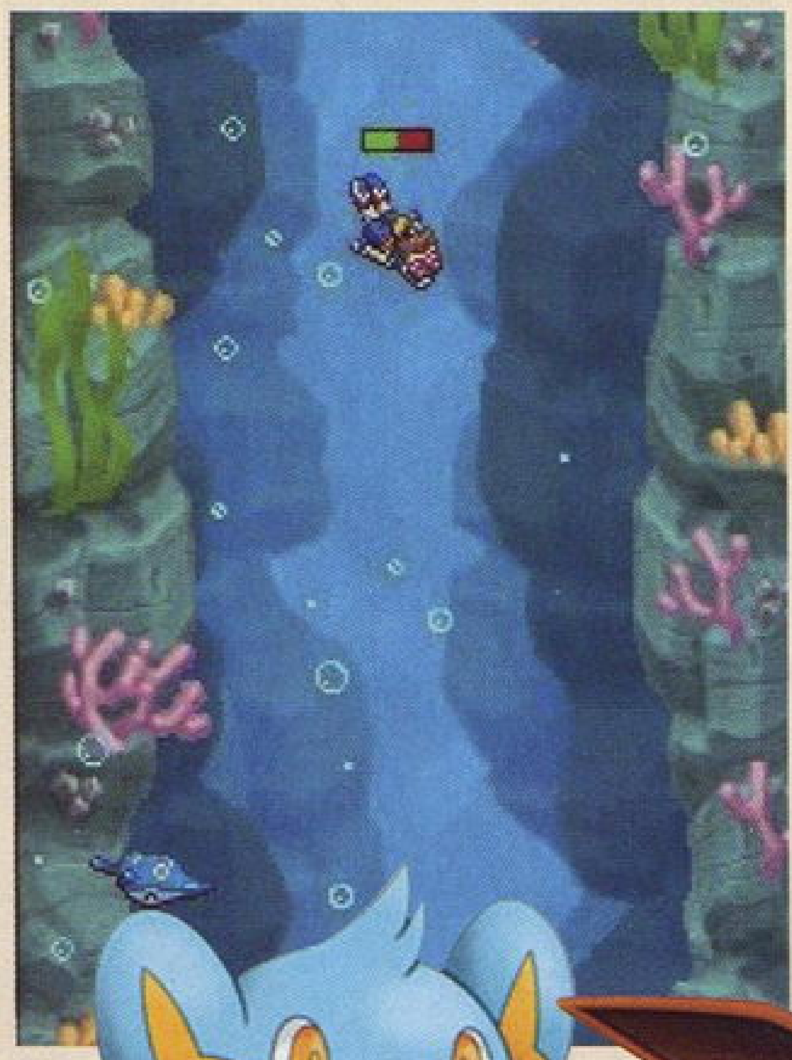
游戏中有各种各样的障碍挡在前进的道路上，游戏推进的方式就是抓捕各种各样的精灵，并且利用他们的技能来解决谜题。技能的使用非常简单，首先点击障碍就可以看到解决障碍所需要的技能，然后点击相应的精灵出现一个亮点，把亮点移动到障碍物上即可，而完成解谜的精灵会离队。游戏进行到中后期需要多只精灵一同解谜，具体的操作方法不变。



序章 神秘的盗猎组织

在选择完主角的性别之后，游戏就在天空中拉开帷幕。一群自由飞翔的波波受到惊吓匆忙逃离，紧随其后的是一只水都（选择男主角是蓝水都，选择女主角则是红水都）以及两个追捕水都的人。这时主角追上来阻止他们，原来这两个是口袋妖怪盗猎者。接着就会触发游戏的第一场战斗，对手是乱入的波波，只要4圈就能将其捕捉。

战斗结束后，水都成功逃离，于是盗猎者迁怒于主角开始向主角发起炮弹进攻。成功躲避几轮炮弹攻击后，副主角追了上来，而正当形势大好之时，盗猎者的头目出现了。副主角看不惯头目的轻狂嘴脸，两人便口水相向。头目话不多说，突然向副主角发射炮弹，主角挺身掩护不幸中弹坠入大海。在水中，主角的陀螺落入深处，并且被小球飞鱼叼走了，接下来就是追赶小球飞鱼的小游戏。玩家需要竖起NDS，左右滑动下屏躲避小球飞鱼吐出的气泡，当能量槽蓄满的时候对着小球飞鱼的方向双击就可以向下冲刺。追上飞鱼拿回陀螺后一艘潜水艇驶近，主角被一阵强大的水流冲走了……



大批盗猎者从潜水艇出动来到ドロップ岛，岛上皮丘和他的同伴们正欢歌笑语，接着宁静的生活被突如其来的盗猎者打破，大批的精灵被盗猎者捕获，只有皮丘侥幸躲过了围捕。这时出现一段梦境，护林员联盟最高技术顾问シンバラ教授委托主角二人前往奥布里皮亚地区追踪调查神秘的口袋妖怪盗猎组织。主角醒来发现自己已经漂到了一座岛的沙滩上。通讯器出了故障必须要重置一下，这时要输入主角的名字。沙滩上有一个保存点，保存一下就可以自由行动了。在第二个区域碰到了皮丘，这时有个选项，选はい观看战斗教学，选いいえ则可以直接与皮丘战斗。从这时开始，精灵会做出反击动作，在捕捉的时候一定要注意时机的把握。

战斗结束，皮丘开始弹起吉他来，这时一个叫ブッカー的老爷爷出现。他是邻岛的住民，同时也是皮丘的主人。谈话的时候皮丘突然跑开了，跟着它走吧。来到一块圆木处时，选择はい观看解谜教学，选择いいえ则跳过，之前如果捕捉过具有斩切1的精灵，就可以破坏圆木。来到东部沙滩，发现小木船被搁浅在了岸上，这时需要冲撞2的精灵来把船推下海，抓一只圈圈熊吧。船下了水，皮丘也要离开ドロップ岛去寻找同伴，于是大家就一起向着レインボ岛出发了。





第一章 愤怒的雷皇

来到ココナ村，一堆孩子围了上来，看来护林员很受小孩子崇拜啊。老爷爷邀请主角去屋里谈话，进门之时皮丘又看到了盗猎者的身影，很生气，似乎追了上去。来到屋内，主角把自己此次到奥布里皮亚地区的目的告诉了老爷爷，老爷爷表示会做主角强有力的后盾。之后老爷爷发现皮丘不见了，同时有个孩子慌慌张张跑进来说发现森林中有奇怪的人。

Mission 把前往チ－ク森林的アックス带回

必要技能 斩切1，冲撞2，碎岩2

柚木森林位于ココナ村的西面，在森林中看到盗猎者捕捉精灵时会有一个协力战斗教学，进入战斗后点击下方的陀螺就可以选择精灵进行协力战斗。来到森林深处，两名盗猎者想要抓住皮丘，被主角及时阻止。盗猎者不由分说向主角发动攻击，对手是叉尾浮鼬和毒斗蛙，这时可以的利用一下协力战斗，战斗难度不高。战后敌人全部逃跑，接着进入洞窟。

在山洞中找到了アックス大叔，原来大叔也是调查神秘盗猎者组织而来。正在谈话中，皮丘又跑到的山洞深处，这里两个盗猎者似乎在从石版上面获取些什么。皮丘冲上去抓住盗猎者的脸被摔了下来，吉他摔坏了。主角一行追上皮丘，发现皮丘被欺负了，很是愤恨，再次摆开阵势开始战斗。对手是小头盖龙，速度不快，动作也不敏捷，战斗没有难度。战斗结束后盗猎者又想逃跑，不料碰到了雷皇，于是便作鸟兽散。这时便引出了一段关于召唤神兽的传说。不管怎样，任务完成了，获得50点RP点数，先回到ココナ村吧。



回到ココナ村，遇到了前来找アックス的爱德华医生，村民们也在谈论关于雷皇的事，似乎它正在追赶那些盗猎者。来到老爷爷家里，皮丘已经把摔坏的吉他抱了回来，这时与老爷爷对话可以接自由任务了。

Mission 前往ドロップ岛寻找修复吉他的材料

必要技能 无



与同伴们乘船回到ドロップ岛，来到第一次与皮丘相遇的地方。ニック竟然纵身一跃就跳进了中空的树干之中，并且找到了材料，但之后他不小心踩到了向日种子，惹得向日种子发起了集体进攻。对手有6只精灵，好在是只要一圈就可以结束的简单战斗，经验值也是格外可观哟。拿到材料后就返回老爷爷家中完成任务。

出门后一位大哥急匆匆地赶来叫主角去村子西面看一看。来到村子西面，发现广场上的石台上有一个奇怪的光球。当主角靠近光球，它竟然动了起来，把村民全部吓跑了，最后路出他的真身，竟然是雪拉比！战斗结束后，雪拉比发动神力把主角带回到过去。由于穿越到了古代，主角不得不大费一番唇舌给雪拉比的同伴解释事情的来由，可是小女孩完全不能理解。接着小女孩会给主角讲了很多关于神殿的事情，最后在小女孩的要求下，雪拉比把主角又送回了现代。众人看到主角回来了一个个问长问短，非常担心。这时ラーフ想到吉他可能修好了，叫主角一起回老爷爷家看一看。



BOSS 雪拉比

弱点：火

雪拉比的攻击主要有两种：硬化植物和飞叶快刀。前者会在场景内停留一段时间，注意不要碰到。后者没有什么威胁。使用协力攻击可以使战斗简单一点。

神兽的愤怒 在签名模式中，如果将陀螺蓄力就可以画出彩虹色的轨迹，召唤出来的精灵为愤怒状态。三神兽的愤怒效果是使场景中的怪物陷入害怕状态，水都的愤怒效果是加快飞行速度。

回到老爷爷家，发现皮丘的吉他已经修好，皮丘高兴地马上弹唱起来。老爷爷则告诉主角村里有一个叫タルガ的护林员，他让主角去找他商谈关于盗猎者的事情。接着出发去东边的乘龙沙滩，皮丘也跟了出来，很想与主角一同冒险。获得主角的许可后，皮丘就成为同伴精灵了。

BOSS

雷皇

弱点：地面

愤怒状态下的雷皇有两种攻击：防御的电气和小幅度的电击攻击。此时用地面系或者格斗系的精灵可以给他造成很大伤害。平静状态的雷皇有周身放电、大范围电击、随机落雷和全屏落雷这四招。看到他发动攻击动作时就要及时收手专心回避。

Mission 寻找沉落海底的飞行器

必要技能 冲撞2

来到乘龙沙滩发现一个女孩缠着ミナモ，非要骑着乘龙去海上。看到主角后更是拿盗猎者飞行器大作文章，但ミナモ表示只允许主角骑上乘龙，女孩只好作罢。当然想要骑上乘龙必须要先收服他才行。乘龙的动作并不敏捷，顺便可以熟悉一下同伴精灵的用处，战斗非常简单。战后就可以骑着乘龙出发了。在海底的场景中是有洋流的，去除的方法是用大石块堵住水流的源头，这里要用到冲撞2，抓一只太阳珊瑚就可以了。发现飞行器后墨海马和珍珠贝冲上来发生战斗。墨海马和珍珠贝的攻击方式单一，动作也比较迟钝，战斗难度不大。战后本以为可以拿到飞行器了，不想被海马龙夺去。追上去吧，又是躲泡泡潜水的小游戏。在最深处的区域是一片黑暗。黑暗中两个黄色的亮点是双灯鱼，一个红色的亮点是巨牙鲨，最下方的红点才是飞行器。正面靠近巨牙鲨的时候他也会发动攻击，只有从背后靠近才能进行捕捉。得到飞行器后遭到了巨牙鲨的攻击，对手是两条巨牙鲨，而且他们的站位非常难对付，而且时常游动，最好一个一个解决。战斗结束后直接返回海滩，皮丘对飞行器好像特别有敌意。女孩向主角表示谢意后做了自我介绍，并且从主角口中了解了盗猎者的事情。



走出基地，电男抓了两个盗猎者过来，正在审问时，盗猎者使用奸计成功逃离。一路追赶两个盗猎者来到ドロップ岛的最东端，在连接第二个岛的大桥上再次遇到游戏初期的红衣头目。在头目的掩护下，两个小跟班逃离。而见到头目正好问问他副主角在哪，但他不肯说，并且将大桥炸断后逃之夭夭，最后雷皇一跃而过追了上去。没办法，先回到研究所商量一下后面的行动方案。タルガ让主角先去给ブッカー老爷爷报告一下情况，自己则与电男回到基地。来到老爷爷家中，皮丘把吉他改造了一下，增加了音色，加入了新的攻击动作。接着再返回研究所，在研究所门前，雪拉比再次出现，又穿越了。这次遇到了一个大叔和一个大婶，又是一阵聊天（难道他们无聊抓主角聊天来的?），接着雪拉比又把主角传回了现代。来到研究所中大家谈论起雷皇的传说，并且开始学着召唤雷皇。パネマ花了5分钟鼓捣主角的通讯器后就附加了签名功能，神技术啊！成功召唤雷皇后即可骑着雷皇来到断桥处，利用雷皇的跳跃能力就能够通过断桥。主角真的是传说中的奥布里皮亚地区的勇者吗? 拭目以待吧。



实用技术

攻略透解

原来这个叫パネマ的女孩正是タルガ的女儿，而且她家正好是个研究所，于是主角就跟随她一起去找タルガ。途中再次遇到被雷皇追赶的盗猎者，并触发强制战斗，对手是圆企鹅和伊布，两只精灵有时会互相误伤，给战斗带来了便利。来到研究所，发现着火了，这时需要用泼水1把火扑灭。但是当火灭掉以后一团更大的火焰升了起来，这时需要3个泼水2来解决。

一段教学之后就可以到研究所的下方区域抓2只叉尾浮鼬和1只无壳蜗牛来扑灭大火了。成功灭火后来到屋内，突然通讯器又出故障了（难道这高科技产品不防水?）。パネマ帮主角调整一番后并教会主角使用护林员点数来强化陀螺。学习完陀螺的强化以后就可以向ラトラト山进发了。



在ラトラト山上接连碰到盗猎者，第一个对手是妙蛙草，攻击方式与雪拉比一样。第二个为果然翁，只有反拳一个技能。全部解决后来到一片工地，发现タルガ正和3个盗猎者对峙，立刻上前帮忙。对手是坦克臭鼬、天蝎和手尾猴，其中手尾猴HP最少，优先解决，臭鼬动作最慢HP最高，留在最后。战斗后，一行人来到工棚内互相认识，然后谈论了有关盗猎者的事。这时进来一个电男ビガロ，他带来一个消息，这个基地有点问题，于是主角和タルガ决定前往调查一下。

Mission 解放无线基地

必要技能 斩切2，电气1，碎岩2×2

刚进入基地就碰到一只愤怒的天蝎，接着就会有愤怒状态的教学。在第一层与盗猎者展开战斗，战后救出一只皮丘。第二层通电的道路要及时通过，否则会受伤。第三层的一场战斗是愤怒状态的可多拉和两只可可多拉，好在3只精灵速度都不快，建议先解决两只可可多拉然后集中精力对付可多拉。第四层有电流通道会遭遇强风，一旦被吹下此层要重新来过，一定要注意。最高层又出现了一个小头目，但很快被雷皇吓得逃之夭夭。皮丘想上前平息雷皇的愤怒，但失败了，只有靠战斗来使他平静了。战斗结束后获得了雷皇的召唤符，并且完成任务。





第二章 奥布里皮亚的传说

刚登上ミロンダ岛，在ナナメ村的村口碰到了联盟的联络员，两人互相交换了最近的经历后一起来到村中。村中正有一个魔术师在表演魔术，两人便上前观看。魔术师看到主角一行人，即兴地邀请皮丘参与表演，在众目睽睽中皮丘竟然消失了。最后在惊叹声之中爱德华医生带着皮丘出现。一堆人先相互认识后聊到了传说和古书，谈话结束后就可以到村子最下方参观一下联盟号大船。接着向右走遇到一个老爷爷，在老爷爷处接到任务，去村子右上角调查古屋。



Mission 调查ふるいやしき

必要技能 斩切3×2，燃烧1

来到古屋门口，发现上着锁。联络员为求完成任务挺身撞门不得，皮丘则带领主角去右边。右边区域内一旦被夜巨人发现就会被传回入口。场景内有圆木挡路，如果有斩切2就会方便一点，但这并不是必要的。地形看起来很复杂，但其实只要保持贴边行走就能躲避大部分夜巨人的视线。绕道从旁边成功进入古屋后门突然被关上了。正慌张之时，三只梦妖袭来。这三只梦妖不但会来回传送，而且时常使用攻击，比较难缠，配合协力攻击会轻松一点。

胜利后先向左走，岔道处看到一个盗猎者猎者走进一个房间，之后夜巨人用柜子把门封住了，这个柜子需要斩切3×2，地图中只有大嘴蝠有此技能，暂时只能直接向上走。来到餐厅，发现盘子会攻击人，联络员立刻吓跑了。一路走到蜘蛛网处，用燃烧1可以清除它，里面就是两只大嘴蝠。旁边的栅栏则需要斩切3，这个可以不清除，原路返回亦可。劈开柜子来到书房后发现密道，打开密道发现啥也不知道的联络员，还是先追盗猎者吧。密道中途先与月桂叶和菊草叶展开战斗，其中月桂叶处于愤怒状态，此时队中有火系精灵会好办得多。密道最深处发现了在雷皇事件中碰到的女头目，原来她叫蓝眼。战斗结束后皮丘扑到蓝眼脸上直接放电把她电麻痹了。接着联络员找到了盗猎组织正在寻找的《奥布里皮亚传说》，交给主角后把蓝眼拖走了。



召唤符的秘密 在主菜单的签名管理中可以点击一个空白的格子进行召唤符的创造，有很多精灵都有对应的召唤符，包括所有的BOSS，还记得游戏开机时那个召唤符吗？在召唤符管理菜单中点击一个空白格子输入它，成功的话就能够招来超梦。

BOSS

蓝眼

弱点：火

一开始大菊花的攻击主要有两种：硬化植物和飞叶快刀。当 HP 低于一半时进入愤怒状态，这时火系精灵和恶系精灵会很好用。平静后它会在原两种技能的基础上增加了大范围的硬化植物和直线攻击的阳光烈焰。

任务结束后离开古屋，再一次被雪拉比穿越。来到古代神殿前，神殿门被打开，走出一个铠甲男和圆企鹅。接着圆企鹅向主角发起进攻，解决战斗后铠甲男独自回到神庙。正聊着主角跟神庙的事情，一旁的老奶奶让主角把关于穿越的事情一定要保密。交代完之后，主角又被雪拉比送回现代。从现在开始可以做联机任务了。直接从南面回到村庄后遇到了联络员，联络员正要从港口回总部，让主角去研究所拿一下报告书。

去研究所把古书交给タルガ的老婆，并且拿到报告书后返回港口交给联络员。突然红衣头目出现，自报家门叫红眼。他要求主角用蓝眼交换副主角，并且让主角带上蓝眼前往北方的アサヒ遗迹。从村子出来一直向右走遇到两个盗猎者，对手是双尾怪手和火炎鼠，难度不大。战后直接向北走进入遗迹。

Mission 救助ナツヤ

必要技能 精神力 1，燃烧 2*2，碎岩 2

迷宫中发光的石版门可以用精神力 1 打开。一直向上走，先与两只皮丘开战，战后又救回了他们。接着在外边找到灯柱，需要用精神力 1 点亮它后中间的门才会开启。左边门内的灯柱点亮后需要在中间门内转动两面镜子才能解开机关。在阶梯上再次碰到盗猎者，对



手是愤怒状态的天然鸟。继续深入就会遇到三名盗猎者，对手是铜镜怪、大水濑和地狱超人，利于协力和同伴可以快速削弱他们。后面门口的障碍需要燃烧 2×2，进入后发现跟刚才的机关一样，只是变得比较复杂。先把左右两个灯柱点亮，再转动镜子把两道光线都汇聚到石像上，其中左边光线经过的路上有个石柱需要击碎。当光线调整好之后出现阶梯，进入最后的区域。这里貌似遗迹的顶部，红眼并不在这里，蓝眼大为光火，而上前调查前面的石碑，突然炎帝出现了。战斗结束后获得炎帝的召唤符。而待炎帝离开后红眼出现，交换了人质并且收走了石碑上的符，我们的任务也算完成了。

BOSS

炎帝

弱点：水

一开始炎帝只会火焰喷射，当 HP 下降到 2/3 时会进入愤怒状态。此时火焰的范围会加大，最好有水系精灵来应付，否则会很棘手。平静之后炎帝又多了燃烧殆尽，大字火和冲刺，冲刺比较麻烦，会给捕捉带来很大困难，陀螺能量够多的话就尽量在他放火的前后冒险一下。

第三章 盗猎组织的阴谋

副主角刚回来，又得大费唇舌解释一番了。召唤出炎帝后，冲破右边的巨石离开。来到村口遇到联络员，他来通知主角去研究所，自己则先行一步离开。来到研究所，汇报完近况后，パネマ帮主角再次升级了陀螺，这次 7 项能力全开。接着进入蓄力攻击教学。会议开完后再回到ナナメ村，进入村子中间的山洞，发现这里原来是个隧道，走出隧道发现两个盗猎者。这时他们一看到主角就要开溜，似乎又有新的动作，主角决定追上去阻止他们。

Mission 2 分钟内阻止蓝眼的作战计划

必要技能 电气 2×2，斩切 2×2，冲撞 2

先召唤炎帝冲破路上的巨石，再换乘雷皇跳过各种缺口。最后主角来到了盗猎组织的潜水艇上。进入潜水艇中的 6 号舱右上角和右下角有两条路，先进入右下角抓取两只电光狮好用来开启后面的门。5 号舱开门后遇到 6 名敌人，对手是 3 个目下力士和 3 个圆陆鲨，逐个击破吧。战斗结束后进入 4 号舱，皮丘一下溜进了另一个门，追进去一看发现一个大箱子，里面传来了精灵的声音，想必盗猎者把抓来的精灵都关在里面了。利用斩切把门破坏解救它们，进入 3 号舱又要躲避夜巨人，只要从他们的视野之外进行接触就能够进行捕捉。进入 2 号舱，里面全是愤怒状态的精灵。来到 1 号舱，两个盗猎者带领两头愤怒的头盖龙上前阻挠。头盖龙会使用全屏的岩崩，比较棘手。同伴攻击效果并不是很好，多使用协力攻击吧。最后终于到达控制舱，又碰到蓝眼了，此时两个喽啰带领小锯鳄和蓝鳄来阻挠。小锯鳄很简单，优先解决，蓝鳄处于愤怒状态，行动很快，攻击力也比较高，多多利用协力攻击。眼看部下战败，蓝眼随即叫出大力鳄来与主角对峙。

战斗结束后，蓝眼接到一个命令，说是要启动 Z 计划。什么是 Z 计划？正当两个主角疑惑时，蓝眼等人驾驶潜水艇撞向海底的岩石，原来 Z 计划是指这个……潜水艇开始进水了，赶紧逃吧。逃跑中爬网的时候，只要遇到战斗，水管喷出的蒸汽和掉落物都会导致主角掉下，一定要多加注意。来到最后一个区域，发现蓝眼和她两个部下，此时蓝眼被一个箱子压住了。蓝眼本来拒绝主角二人的帮助，但在主角的坚持下，众人一起把她救了出来。众人成功逃离，联络员开着大船来接两人了，自此任务完成。

BOSS

大力鳄

弱点：草

大力鳄一开始会使用冲击和水沼。HP 下降到 2/3 时进入愤怒状态。此时它会使用连续攻击和高压水炮，用纽拉和夜巨人会有不错的效果，恢复平静后招式变化不大。总体来说大力鳄的动作较慢，攻击方式也没有很大威胁。

回到陆地上后还是先来到研究所报告一下，然后就去ブッカ－老爷爷家。在老爷爷家，皮丘的吉他再次得到升级，接着回到最初的岛上，把救回来的皮丘们送回家。皮丘们把主角拉到森林中，又唱又跳对二人表示感谢。回到ココナ村，主角二人收到了来自蓝眼的信，信中蓝眼对于之前的事向主角表示道歉与感谢，并且透露红眼的下一个目标是ファルデラ火山。来到ナナメ村的港口，老爷爷刚好完成了船的修理。从对话中才得知，老爷爷原来是个很了不起的工匠，虽然有点严格。坐船来到ファルデラ岛，开始新的任务。

Mission 守护火焰鸟

必要技能 冲撞 2，冲撞 3，冲撞 3×3，泼水 3×2，碎岩 3

刚到岛上就遇到了盗猎者，对手是小小象和小火鸡。战胜后继续往前走，地上流动的岩浆需要利用旁边的大石头来堵住才能通过。接着又碰到两个盗猎者，对手是愤怒状态的火恐龙和呆火驼，难度也不大。半山上的房子里有保存点和充电器，补给一下。来到大片岩浆的区域，先从左边过去捕捉一只甲壳龙，回到入口把大石块推下后通过。进入右边的区域捕捉 3 只甲壳龙后就能推下中间的巨石。刚想前往下个区域，又被盗猎者阻挠，这次的对手是愤怒状态的小火鸡和力壮鸡，之前场景内强力精灵可以储存一点到这时候用，依然没有难度的一战。来到内部后往左边走捕获 2 只水系精灵，再回到中间扑灭岩石上的火再击碎岩石。进入下一洞穴后遇到盗猎者，对手是愤怒状态的班吉拉，行动速度比较快而且攻击力也比较高，还是要好好利用路上那些强力的精灵。打败班吉拉之后就发现红眼一伙人正在研究一块石版，他们利用召唤符打开了石版露出一条路来，之后石版又复原了。

来到石版前画出炎帝的召唤符就能够通过了。进来才发现红眼正在试图捕获火焰鸟，两名盗猎者上前挡住主角。对手是两只飞天螳螂，其中一只是愤怒状态，用之前的火恐龙可以轻松解决。战斗结束后火焰鸟突然觉醒飞走了。红眼大为恼火，带着两个部下继续追赶。主角这时候就要骑上姆克鹰追击敌人。进入空中战，杂兵会与精灵交替阻挡主角。杂兵发射红绿两种炮弹，绿色联排炮弹在版边很好躲避，红色炮弹数量少威胁不大。几波野生精灵都不强，没有难度。追上红眼后，他会发射快速的红绿炮弹，躲避他的炮弹其实有一个诀窍，就是保持不停移动，这样能躲避绝大多数炮弹。之后就有一场 BOSS 战。打败喷火龙之后，两个盗猎者上来报告急冻鸟的事，红眼下一个目标是急冻鸟。回到大船上，完成任务，决定先回去跟大伙商量一下。



BOSS

喷火龙

空中战喷火龙不会愤怒，但我方不能使用协力和同伴。喷火龙的行动速度很快，而且还会不断移动，但是他攻击的时候常待在原地，可以趁此机会进行蓄力攻击。只要不贸然画圈，战斗就不会很艰难。

游戏技巧 进行空中战的时候，用触控笔来躲避敌人的炮弹攻击效果不是很好，还是多用十字键吧；在水之都アクアリ城镇港口的讯鸟师有非常重要的作用，她可以把玩家在空中抓捕到的精灵添加到队伍中。

照例来到研究所汇报进展，谈到敌人在打急冻鸟的主意，众人把桌子移开，地毯上的图案正是急冻鸟。制作这个地毯的人住在另一个岛上，说不定这个做地毯的人知道什么，但那个岛必须要飞过去。这时电男来了，他让主角去大桥左边的仓库看一下，似乎跟姆克鹰有关。进入仓库，盗猎者放出愤怒的安瓢虫，解决后打破箱子救出姆克鹰。在研究所前抓取姆克鹰后点击它就进入飞行教学模式。教学完成后可以自己飞向第三个岛——ソピアナ岛了。在岛上空又发现盗猎者在追赶水都。上去跟他们打个招呼吧。来到岛上就遇到一个名叫翅膀的训鸟师，叫这名字难怪那么喜欢鸟系精灵了。来到城镇上，这里一片祥和，这时一个叫ドレス的人上前一番寒暄。得知我们正在找制作急冻鸟地毯的职人后，让我们去左上角的房子看一看。进入房子发现这里也有一条急冻鸟地毯，而且房里到处散落着丝线，似乎就是职人的家，但他现在不在家。出门碰到爱德华医生，正聊着，一个老头乐颠颠地跑来说看到了水君。从他的话中，我们得知职人在カナル遗迹。出了城镇向左走，召唤出雷皇一路跳跃小河来到一个大哥处，大哥说有盗猎者来到了这个地方，于是就开始新的任务。

Mission 平息水君的愤怒

必要技能 冲撞 3×2，碎岩 3×2，斩切 2×2

推倒石块进入后发现水君正与两名盗猎者对峙，上前帮水君解围，对手是愤怒的嘟嘟利和古蜻蜓，逐个解决之。接着向右走，利用雷皇跳过小河。入水后，盗猎者设下路障挡住去路。水中具有斩切 2 的只有樱花鱼，但是先要抓两只猎斑鱼把场景中的巨石破坏才能抓齐两只樱花鱼。一路追击盗猎者就会有水下的躲避追逐小游戏。来到最深处发现石版已经被破坏，并且遭到了两名盗猎者的夹击。对手是愤怒的海刺龙和石斑鱼。石斑鱼动作比较慢优先解决。而在水中没有有效克制海刺龙的精灵，他的愤怒状态非常难缠，做好持久战斗的准备。回到陆地上，原路返回，发现盗猎者已经对水君下手。赶走盗猎者，水君发狂了。打败水君后获得水君的召唤符，现在可以在水面上行走了。骑上水君在河面上向右走绕到对岸搭救职人。



BOSS 水君

弱点：草

刚开始水君攻击有两种，喷水和三水球，这两招都是直线型招式，可以趁机在其背后蓄力攻击。当 HP 下降到 2/3 时进入愤怒状态。愤怒的水君会使用海啸和变向的三水球，此时使用草系精灵攻击和同伴能迅速使之平静。恢复平静后追加冰锥攻击，所有攻击方向不定，还是多多利用协力和同伴攻击牵制他。

来到职人家中，职人表示地毯是他祖先做的，所以自己也不知道急冻鸟的所在。这时研究所的女主人来访，一阵寒暄后，职人说地毯非常柔软是因为用精灵的毛做的，皮丘听后非常生气。这时副主角想到用电击打地毯是否会有文字出现，于是让皮丘放电，果然有文字！经过翻译发现地毯上记录了当年急冻鸟救了职人祖先的故事，并且我们也知道了急冻鸟在ソルベラス山。出门后发现一堆人在开茶会，还邀请主角加入，真悠闲啊，不过现在没空跟你们过家家了，我们还要拯救世界去呢。穿过城镇上方的山洞，来到一片冰天雪地的区域。

Mission 追赶红眼

必要技能 燃烧 2×2，碎岩 2

没走出多远就遇到盗猎者，他会命令科波郎攻击我方，不想打歪还引发雪崩，可怜的盗猎者被雪给埋了。之后雪崩还在继续，要利用场地中的柱子躲避。半山上的房子内可以补给一下。当看到红眼的时候，他又让杂兵挡着主角，自己先跑了，对手是愤怒的布鲁、谜唇娃和雪松束。打败他们后照例逃跑。再一次穿过一片雪崩地带后又遭遇 3 个杂兵，这次对手是愤怒的纽拉、帝王企鹅和雷丘，使用同伴可以轻松搞定。山洞里的大冰块要先解冻后击碎。下面一个场景是冰面，跑得过快会掉下去，所以一定要慢慢走。来到冰面尽头再一次追上了红眼，这次他又派出冰精灵和猛火猴前来阻挡。打败他们后继续追，发现的石版画上水君的召唤符就可以打开。这时红眼一行人正在试图捕捉急冻鸟，但是像上一次一样，急冻鸟觉醒后飞走了，红眼就把气发在了主角身上。

打败火暴鼠后，红眼的阴谋又落空了，感到面子很挂不住，一个人先跑路了。



BOSS 火暴鼠

弱点：水

起初火暴鼠的攻击只有爆炎，火柱和喷火。HP 降到 2/3 进入愤怒状态，愤怒状态下各招范围加大。平静之后追加大字火，范围很大，不适合攻击。建议准备水系精灵对付他。



第四章 三圣鸟的传说

离开冰天雪地，主角觉得应该给联络员他们报告一下，于是先飞回研究所。报告一番后来到ココナ村，村子里非常热闹，好像在搞什么庆典。看来看去，原来要表彰主角，但是之前得经过试炼。跟着ブッカ－老爷爷来到ヤスリ洞窟打开了之前关闭的篱笆门，进入后将地板上 16 块砖，以圈开头以圈结尾每一块都跑过来就可以了，最后得到虹之圣杯。拿回村之后又是一场歌舞表演，庆典结束后皮丘的吉他再次升级。快乐的时光总是有限，接到通信后返回研究所，发现タルガ倒在地上，而パネマ和她妈妈都失踪了。原来盗猎者来过，这时收到来自パネマ的求救信号，立刻去营救她们。来到アクアリ城镇，从北方的河流一直向左上方走到一片瀑布。从侧面走入瀑布内部。

Mission 解救パネマ和レイラ

必要技能 精神力 2×5

第二区域内的门需要精神力 2，在最右边的房间内可以抓到鬼斯通。上楼后再次遇到像幽灵一样的铠甲男，对手是两只愤怒的尖牙陆鲨，速度比较快，攻击使用时机要把握好。二楼的三合一土偶有全方位监视，走的时候小心别碰到。追着铠甲男走出去发现盗猎者，对手是愤怒的河马王。打败他们后再次收到求救信号，接着按照黄、绿、左上的蓝、红的顺序踩下机关即可。正要进入下一层，又遇到铠甲男，此次对手是 2 只化石盔和 2 只愤怒的化石蝎子。战胜后来到记录点收到问询情况的来电，报告一番后再次遇到铠甲男，这次是两个，对手是 4 个三合一土偶，相当难对付。好不容易打败他们后，后面的门需要 4 个精神力 2，在附近找一找吧。进入后来到一扇紧闭的红色大门前，分别解决 4 只小鸭嘴火龙、6 只木守宫和 8 只铁哑铃后（大混战适合用同伴的范围攻击），皮丘进入内部摆平两个铠甲男把门打开了。最后迎接主角的似乎是一个头目，名字叫紫眼。



正当不知该如何救人时，タルガ出现，一通横冲直撞把人质救了下来。紫眼看众人有点手段，难怪红眼和蓝眼会失败，但是没关系，因为自己才是盗猎组织真正的首领。打败敌人后，紫眼扬长而去，任务完成。一家人团聚后，聊到了铠甲男与古代要塞，研究一下墙上的画，决定去新的岛屿阻止盗猎组织。

BOSS 烈咬陆鲨



初期陆鲨的攻击有手刀和抛泥。HP 下降到 2/3 进入愤怒状态，愤怒状态下追加冲刺手刀和龙息。恢复平静后招式没有明显变化。陆鲨移动很敏捷，愤怒状态下也没有有效克制的方法，只能用同伴和协力慢慢磨。

回到研究所分析一下，原来只要火焰鸟、急冻鸟和闪电鸟觉醒，古代要塞就能解开封印，必须要阻止敌人对闪电鸟下手。再次升级陀螺后，抓只姆克鹰向新岛出发。在接近新岛的时候，发现几名盗猎者正在追赶水都，帮水都赶走他们后，天色突变，电闪雷鸣，但是此时水都能在雷电之中飞行，看来要借助水都的力量才能到达新的岛屿了。先降落到北方的シクレレ岛吧。在岛上发现一块还未被破坏的石碑，按照碑文，必须要点亮几片岛上的石块才能解开石碑的秘密。5 个石块的地点已经在上屏显示，而且其中一块就在身边，向着另外 4 块出发吧。

下载任务 如果有路由器的玩家目前可以通过 Wi-Fi 下载到两个下载任务：でんせつのあおいたまをまもれ！和デオキシスとナゾのしんでん。官方还将在 3 月 18 日添加なぞのふんかをちょうさせよ！和まよえるシェイミをほごせよ！两个任务，有兴趣的玩家可以关注一下。

Mission 解开シクレレ岛的秘密

必要技能 斩切 4×2

在最初的岛上直接点亮石头。在火山上需要打败 3 名盗猎者，对手是影精灵，钢钟和愤怒的太古铠甲。ソピアナ海道中的那块需要打败愤怒的钢盾兽，合金双臂和双尾海鼬。最后一块在深海之中，飞到它的上空后发现无法降落，只好回到ナナメ村去坐船。来到目的地潜入水中，第二区域中的路障需要斩切 4，旁边有现成的巨翅飞鱼。解决一只毒刺水母之后又是躲避追逐的小游戏，追上盗猎者之后与海马龙开打。最后一个区域是黑暗的，红色的点是会主动进攻的毒刺水母，小心避开就行。在黑暗区域逆时针绕一圈就能找到石头。全部完成后飞回石碑所在地，水都从上空飞过，追吧。之后的战斗由于是空中战，水都不会愤怒，战斗轻松不少。水都大部分攻击为直线型，可以多使用蓄力攻击，难度不大。

战胜后即可召唤水都，再也不用抓鸟了，泪目！骑上水都来到ライウン岛的上空，玩一个躲避闪电的小游戏后降落在岛上。新的任务开始。

Mission 找到紫眼

必要技能 碎岩 4，电气 3×2，斩切 3

刚走到第二层就有盗猎者拦路，小冰猪和土河马没有威胁。之后的路开始打雷，不要站在水里。切换区域又有铠甲男挡道，对手是愤怒的长毛象和愤怒的猛犸，共同弱点，动作都很慢。左边的障碍需要先敲打后点击，旁边的精灵有需要的技能。打掉障碍后，盗猎者携带愤怒的雷精灵来阻碍主角。穿过第二片打雷区域后，山洞内的栅栏用斩切 3 破坏。之后铠甲男用 8 个顽皮弹来阻挡，顽皮弹不常放技能，但是常站得分散，不好画圈。最后的石版画上雷皇的召唤符即可打开。来到山顶，紫眼正在对闪电鸟下手。铠甲男看见主角，使用 2 个三合一磁怪和愤怒的浮游磁怪拦截，用同伴和协力牵制愤怒吧。战胜后继续与两只电狮战斗。打败杂兵后，紫眼拿出钢螃蟹参战。

BOSS 钢螃蟹

弱点：火

刚开始钢螃蟹会使用直线型破坏死光，看准机会蓄力攻击。HP 下降到 2/3 时进入愤怒状态，愤怒状态追加全屏的光线扫射和破坏死光，还有围绕在身边的影球，都不适合用陀螺进攻，多利用同伴攻击。恢复平静后再追加前方的光线扫射和随机的能量球。总体来说



钢螃蟹动作不敏捷，看准时机利用蓄力攻击可以给他造成绝大伤害。

第五章 阴谋的背后

终于赶在闪电鸟觉醒之前打败了紫眼。紫眼还很不解，为什么自己没有能力使闪电鸟觉醒。这时出现一个神秘人物把闪电鸟唤醒，并称自己掌握了所有的秘密，紫眼跟盗猎组织已经没有利用价值了。同时，这个神秘人竟然知道两个主角的名字。一路追击来到之前就到过的オブリビア遗迹，刚落地就看到ドレス与两个铠甲男走进了遗迹。紧随其后直接与两个铠甲男战斗，对手是愤怒的蜥蜴王和森林龟，不愧是高级精灵，飞叶快刀和硬化植物都很麻烦，不过难度还是不大的。

战斗结束发现ドレス已经不见了。一路往下找，发现原先关押パネマ和レイラ的房间里多了一扇门，走进去发现茶会四人组。他们还是很悠闲的在说笑，最后アックス忍不住了，说不要再演戏了。这时爱德华医生才表示之前的神秘人正是他自己。原来这四人是 40 年前的邪恶组织——茶党（好喜感的名字）的成员。无意之中发现了奥布里皮亚的传说，更发现了要塞的秘密，之后便做起了支配世界的美梦，于是便花钱雇了盗猎组织作出了以上所有事情。真相终于大白，此时遗迹开始震动，跑出来一看，要塞从湖里升了起来，并且一炮将最初的小岛给击沉了。示威之后茶党便广播全地区，要做地区的支配者云云，各地陷入了恐慌。面对危机，主角自然迎难而上，但是三圣鸟给要塞张上了黑色的结界，结界硬闯不过，只能先回研究所去商量对策。研究一下壁画发现原来之前在庆典上主角得到的虹之圣杯是古代神器，用它可以对付要塞，于是便要前往老爷爷家中借圣杯了。



Mission 清除要塞外的结界

必要技能 无

来到プッカー老人家说明来意，拿到圣杯。副主角直接拿着它跑到村中祭坛上举着，却什么事情都没有发生。原来那个是赝品，真的还在原来试炼的洞里。来到洞里，老爷爷为主角打开了通往真正圣杯的门。接下来是 4 个小游戏。第一关是躲避，坚持一分钟，先是三只火恐龙，20 秒后加三只雷精灵，再过 20 秒加三棵小雪松。第二关是走钉板，失败就从头开始。第三关还是踩地板，只是格子变多了而已。第四关是走传送带，第一次走选左边的，以后依次选择右、上、左、右上、上即可。第五关直接对一只愤怒的灾兽。打败灾兽后获得真正的圣杯。圣杯真正的使用地点是最初主角坠海的地方。坐上大船来到目的地，摆上圣杯后顿时一道彩虹直冲云霄，传说中的凤王出现了。战胜后获得凤王的召唤符。凤王召回了三圣鸟，结界消失了，任务完成。



BOSS 凤王

弱点：水

初期凤王会使用喷火，大字火和圣火，前两个都是攻击的好时机。HP 下降到 2/3 是进入愤怒状态。愤怒状态后追加快速的喷火和随机的火柱，由于凤王体型庞大，此时用同伴攻击有很好的效果。恢复平静后，招式没有太大变化，继续利用他喷火的间隙攻击。

终章 为了和平

召唤出水都（现在不能召凤王）后冲向要塞，又是一场空中追逐战。要躲过 3 轮炮轰和 2 轮鸟的袭击，都走到这里了，这些应该没有问题了吧。登上要塞接到最后一个任务。

Mission 守护奥布里皮亚的和平

必要技能 精神力 3×2，碎岩 4，精神力 3

要打开要塞大门需要两只梦魇，左右两个区域各有一只。第一个房间遇到愤怒的鸭嘴爆龙和电击魔。第二个房间是 3 只 3D 龙 Z，其中一只愤怒。第三个房间是两只铁甲暴龙，其中一只愤怒。这个房间内有毒骷蛙可以破坏障碍。破坏障碍后对阵愤怒的超能斗士和沙娜多，有只梦魇的话就派它上好了。来到第四层，对手是两只武士暴龙，其中一只愤怒，有草系，格斗系精灵就能克制他们。第五层一下面对 4 个铠甲男，对手是钢铁螳螂，其中两只愤怒，不过都是中看不中用。

再往里走茶党的人会亲自出马。这时パネマ也来了，与她对话可以给陀螺充电。先走左边，莽撞的主角一路走，前面可是没有路的，掉了下去。进到要塞内部发现一只超梦，不过现在什么都没发生。与副主角汇合后，左边有 3 个机关，上面两个是陷阱，直接踩最下面的吧。破坏障碍后在最深处见到另一组的主角。问了几个问题，不过好像对于结果没影响，原来对手是ドレス和百变怪。打败百变怪后去右边，右边是魔术师在把守。魔术师一上来就把地面变成了云，并且没有地图。先向上走然后右转，魔术师把皮丘藏在了箱子里，然后 4 个箱子被放在了四个角落，找出皮丘来。找到皮丘后来到下一层直接对决魔术师，他把战场变到了空中，对手是巨大版叉字蝠。最后来到上边，只要解决相扑王、巨蔓藤和红鼻钢并踩下 3 个机关就可以通过。アックス带领的是圣柱王，圣柱王动作不敏捷，难度应该不大。打败大叔后中间门上的召唤符收集齐了。一口气冲到控制室，爱德华带上头盔召唤了超梦。

打败超梦后大家正要松一口气，但是紫眼突然出现，他抢走了茶党四人的战衣，并且再次唤醒了超梦，暴走的超梦向爱德华发起攻击，而タルガ为了保护爱德华而一起被卷入黑洞里。第二次的超梦又追加了分身，全屏的光线和两条可控的光柱。战斗结束后，四件战衣变成光球消失了，而要塞失去了战衣的力量开始下坠，最后召唤凤王阻止要塞下坠。



最终 BOSS 超梦

弱点：恶

初期超梦会使用破坏死光和影子球。HP 下降到 2/3 是进入愤怒状态。愤怒后追加绕在身边的影子球和随机的影子球，此时尽量使用同伴攻击。恢复平静后再追加全屏的破坏死光。

联动要素 下载任务都可以得到特殊的精灵，它们可以被传送到《口袋妖怪 珍珠、钻石、白金、心之金、魂之银》这 5 部作品中。传送方法很简单，在主菜单レンジャーネット中选择"ポケモンを送おくる"选项，然后在正统作开机时就会收到提示了。

二周目隐藏要素

古代战衣回收事件



来到アクアリ城镇与训鸟师对话后，飞到城镇上空就可以看到三圣鸟，接着就需要把三圣鸟赶回他们原来的居住地。虽然是说赶回，但其实不用把他往目的地上逼，只要保持水都的高速飞行追上他们即可。赶完之后再分别去雪山、火山和雷山分别与他们战斗，并且获得召唤符和 3 件战衣。接着再回训鸟师处把赶鸟任务完成后，再上雪山与红眼战斗，获得最后一件战衣。回收 4 件战衣后回到研究所后，联盟的教授用战衣解决了三圣鸟的危机。

隐藏结局

当完成全部 52 个支线任务时，可以在水君的遗迹里捕捉到菲欧奈，且只有当收集完前 300 个图鉴时，才能触发正常结局最后的情节。二周目的最终 BOSS 是路基亚，各位玩家好好收集图鉴慢慢品味这最后一战吧。

支线任务

游戏中共有 52 个支线任务，它不影响主线剧情，反而受到主线剧情的影响。支线任务随着主线剧情的推进会渐渐变多，所以推荐在游戏后期或者二周目集中完成，因为在游戏后期飞天技能主要靠水都而不需要抓鸟，方便许多。下列打＊号的为可以获得召唤符的任务。



任务名	接受任务地点	任务内容
		レインボ岛
こわれた　ピチューのウクレレ	ブッカー老爷爷家	前往ドロップ岛寻找修复吉他的材料
チークのもりに　あらたなみちを	ココナ村遗迹前	前往チーク森林将第一区域的木栅破坏，需要斩切 2
ろうふうふの　くちげんか	ココナ村聚居区	前往ヤスリ洞窟，对龙图腾石碑前的岩石使用泼水 1 后岩石会变成小拳石，将小拳石捕捉后带回
でんきのない　パチリス	ココナ村聚居区	前往チーク森林抓一只电松树后带回
つりのがした　おおもの	乘龙沙滩	前往サンゴ海的第二区域最深处打败爱心鱼获得鱼饵
むすこの　おべんとう	ココナ村聚居区左下角房子内	给むせん基地旁工棚外的男子送便当
ぼくの　おべんとう	むせん基地旁工棚外	来到基地内有风的那层，在最左下角夺回便当
ゴロゴロ　ゴローン＊	ドンツキ海峡	前往ラトラト山解决隆隆石事件
レインボじまに　にもつを	ブッカー大桥右边	前往ココナ村聚居区右下角的房子中取得货物后带回
ビッパを　たすけて！	ココナ村聚居区	前往チーク森林与毒斗蛙和鲍牙狸战斗，之后能获得鲍牙狸的召唤符
とべ！　ムックル	ココナ村遗迹前	再与老爷爷对话一次，然后把精灵姆克尔从チーク森林的一边赶到另一边
あばれだす　からさ！	クルリ湾	再与少女对话后与场景内 4 只精灵战斗
そらをとぶこうぐを　おえ	むせん基地旁工棚内	前往むせん基地楼上与铁哑铃战斗
しょうねんの　もんだい	ブッカー老爷爷家外	先飞上天到火山上空抓一只飘飘球，然后到アクアリ城镇找训鸟师对话后就能把飘飘球拉入队伍中
サンゴのおまもり	乘龙沙滩	前往サンゴ海从还海龙处夺回珊瑚海的守护
そらからの　なきごえ	ココナ村聚居区	飞到原ドロップ岛上空抓捕波克基斯
ハービーの　くさけんきゅう	ココナ村聚居区右下角房子内	抓取霸王花（カナル遗迹，需要水上行走）、尖牙笼（ソピアナ海道）和妙蛙花（ラトラト山道，需要水上行走）
たのしい　そらのドライブ	研究所内	与パネマ对话后完成小游戏
だいじな　あかいきのみ	ブッカー老爷爷家	前往ミロンダ海道最深处撞树后获得红色的树果交给老爷爷
ラーフの　めいあん！	ブッカー老爷爷家	依次前往研究所、ラトラト山道、ドンツキ海峡和ラトラト山道
ドロップじまの　ピチューたち	ブッカー老爷爷家	6 只皮丘的地点为チーク森林（撞树）、むせん基地前的大桥、火山上空、瀑布前、キケン崖尽头 ブッカー老爷爷家右边的看板（吼叫）
パネマのために　でんりょくを	研究所内	将电击魔，雷精灵，雷电兽，电龙，顽皮弹抓来给她。完成后可以来到一个类似竞技场的地方， 里面全是 BOSS 级精灵，与パネマ对话则可以退出。
きんじられた　わらべうた	研究所内	前往古屋的秘密书房，将右起第二个书架上的书取回，完成后能在シクレレ岛上与另一只水都战斗
		ミロンダ岛
ねむれない　おばあさん	ナナメ村右下方的房子内	到古屋前抓一只猫头夜莺后带回
やさしいマンキー＊	ナナメ村最下方的房子内	到古屋前解决猴怪事件
かわいいかわいい　ワタッコ＊	ミロンダ海道	前往ミロンダ海道最右上方与毽子棉战斗
ミロンダじまの　ナゾのいわ	ナナメ村	召唤出炎帝后再与男孩对话，然后将场景内巨石全部破坏
ポケモンのワナを　ぶっこわせ！	ナナメ村	破坏 3 个陷阱，分别在古屋庭院的右边、アサヒ遗迹右边以及前往潜水艇的路上
いえでしょうねんを　さがせ	ナナメ村	前往アサヒ遗迹带回少年
かえってこない　ピンプク	ミロンダ海道	前往サマヨイ森林抓一只宝贝蛋
ロコンのいせきたんけん＊	アサヒ遗迹前	进入遗迹解决六尾事件
つりびとの　いかり	古屋前路	前往ミロンダ海道打败 3 名盗猎者
かえってこない　ブニャット	ナナメ村右上角房子内	前往古屋的餐厅抓一只东施喵
キケンながけの　あに	ナナメ村	来到通往潜水艇的路上与一男子对话后打败两名盗猎者
ミロンダじまの　ナゾのいわ 2	ナナメ村	召唤出炎帝后再与男孩对话，然后将场景内巨石全部破坏
レンジャーコンテスト	ナナメ村的港口	捕捉绅士鸦、波克基斯、红鼻钢、镰刀盔、沼王、赫拉克罗斯和樱桃花
フワンテを　あつめて	キケン崖	再次与男子对话后，把飘飘球赶到目的地后结束一场战斗
		ソピアナ岛
まわれ！カポエラー＊	ソピアナ海道	再与大叔对话后与柯波郎对战
つりびとの　おとしたゴミ	アクアリ城镇右边的港口	在カナル遗迹出现牛蛙君的区域召唤水君后一直沿河流走到最下方
しゃしんかの　おねがい	ソピアナ海道	去游戏初期的ヤスリ洞窟抓一只土龙弟弟带给他
ミミロルに　あったかごはんを＊	ソピアナ海道	再次与女孩对话后，把四只褐兔子赶到一起后战斗
ようきな　みちあんない	アクアリ城镇右上角	到カナル遗迹里抓一只乐天河童
もりの　ビークイン	ソピアナ海道	到ソピアナ海道解救两个被女王蜂追赶的盗猎者
おかねに　かえられないもの	アクアリ城镇	乘坐大船来到东海，在海中完成追逐盗猎者的小游戏跟战斗
ソルベラスやまの　キュウコン	雪山的半山上的房子内	去雪山深处抓一只九尾带给老爷爷
いせきのマニアの　ほうこくしょ	カナル遗迹入口	前往瀑布前方抓一只玛丽露丽带回
いせきのマニアの　てがみ	カナル遗迹入口	去オブリビア遗迹抓一只叉尾海鼬带回
めいたんていレンジャー	アクアリ城镇右上角房子内	抓住偷东西的纽拉，出门后就会遇到，跟着走就行
かなしげな　スイクン	アクアリ城镇左上角房子内	先前往研究所发生剧情，然后修复炎帝、水君、雷皇的石碑（雷皇石碑需要先上闪电鸟的住处去触发剧情）
ゆめにでた　エレキブル	アクアリ城镇左下角房子内	前往ライウン山抓一只电击魔
オブリビア　ゴーゴー	アクアリ城镇右边的港口	依次前往雪山，大桥，オブリビア遗迹找寻 3 名银发男子
		フアルデラ岛
フアルデラかざんの　ポッチャマ	火山入口	赶圆企鹅到左下角出口

文 九兵卫 美编 木仙

.hack//Link	NBGI	动作角色扮演
PSP .hack//Link		日版
2010年3月4日发售	1～4人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上玩家

通关时间：主线剧情通关约需 30 小时；完成全部支线约需 40 小时。



首先要说的是，这是一部剧情意义远大于实际游戏内容的作品，因此在制作本篇攻略时，笔者采用了剧情为主、攻略为辅的写作方法。其次，熟悉《.hack》的玩家应该清楚，系列的故事背景实在是太过庞大，作为完结篇的《.hack//Link》即便对整个系列进行了概括性的回顾，也依然很多重要剧情无法顾及。另外，制作小组对于系列作品的艺术加工，希望 FANS 能以宽容的心态去面对。

The World R:X 游戏规则说明

战斗技巧说明

连携

本作中玩家将始终操作主角，和另一名 NPC 共同完成冒险。换而言之，游戏里的所有战斗也总是由两个人完成，因此连携便是最基本的战斗技巧。

无论是杂兵还是 BOSS，它们的 HP 槽下方总有一个 Break 槽，连续使用普通攻击或者释放必杀技都可以削减该槽。不同的是，普通攻击对 Break 槽的攻击效率低，而必杀技虽然能一口气打掉很多 Break 槽，但每发动一次之后需要消耗较长的等待时间。



当目标敌人的 Break 槽为空，继续攻击便可以将其击飞，按下画面中提示的 L 键，就可以与同伴进行连携了。连携的方法很简单，当敌人头像进入画面下方距离槽的绿色、橙色或者白色区域时，瞬间按下○键即可。(类似于《大众高尔夫》)

每次连携，系统都会根据玩家的反应时机给出 N、G、E 三种评价，评价越高，则连击槽(画面右侧)积攒得越快，连携最终收招时的必杀等级也越高。

还有一点要注意的是，连携发动后，主角受到的攻击可以瞬间被抵消，同时周围的时间也会停止。善用这一窍门，玩家能为自己争取不少战斗时间。

CROSS 连击奥义

不断发动连携并积攒画面右方的连击槽，蓄满后就能使用 CROSS 连击奥义，发动方法为在连携中按画面提示按下△键，接着在随后出现的表盘中将指针定格于红色扇形区域(影响奥义的攻击输出)。

连击奥义不仅杀伤力巨大，发动后还有非常有趣的特写演出。在奥义演出中，还会随机出现数量不等的心型 QTE 提示，成功完成这些 QTE 可以提高与同伴的好感度。每个同伴的连击奥义并不只有一种，剧情的不同或者进化至 Xth 形态都会令其产生变化。



快速 Break

除了用普通技和必杀技来削减 Break，游戏中还有另一个高效的快速 Break 方法：推动摇杆一段时间后，主角会自动切换为奔跑状态，此状态中的第一下攻击为范围伤害，且削减的 Break 槽也丝毫不亚于必杀技，因此非常实用。在 BOSS 战中保持奔跑状态，既可以避免受到攻击，同时也是一种变相的蓄力，可以称得上一举两得。

©.hack Conglomerate ©2010 NBGI

战斗窍门

前面提到发动必杀技后会有等待时间，该时间内无法再次使用必杀技以及任何道具；同样的，使用道具后也会产生等待时间，但该时间要远比前者短。在一些BOSS战中，玩家要考虑到等待时间对战术的影响，例如当需要回复时，就最好不去使用耗费等待时间较长的必杀技。

战斗中的另一个窍门和必杀技的硬直有关。当玩家发动必杀技时敌人不会反击，但是已经发出的攻击动作不会停止，直至该动作结束。这种情况下，玩家的必杀技虽不会被打断，但依然能受到伤害。利用该原理，玩家可以学到两个窍门：首先是不要在BOSS放必杀，尤其是连续攻击的时候发动必杀；其次是尽量在敌人移动或者未进行攻击时发动必杀，如此一来敌人就会傻站在原地任由我们处置了。



迷宫探索指南

获取地图

游戏中推动流程的方法很简单，先接收短信，依次前往各种打勾的场景触发剧情、获取对应的地图后就能展开冒险。主线剧情中的任务只能做一次，但是与之对应的地图却可以在接下来的游戏中反复游玩，所以玩家不必担心之前留下的遗憾无法得到圆满。



由于本作中部分关卡需要收集一定数量的"时间TIP"才能开启，所以有时必须完成主线以外的支线剧情才能推动故事继续发展。（主线关卡为圆形、支线关卡为菱形、方形为自由挑战关卡）

迷宫结构

之所以没有在下文的攻略提及迷宫的探索，是因为本作的迷宫实在是太小，结构简单且重复性极高。惟一勉强能算得上解谜的，就是一些需要钥匙才能打开的门扉，这些钥匙往往就在相邻的场景……玩家如果还是担心迷路，可以参考每个场景出入口的箭头指示前进。

迷宫深处的BOSS房间附近，有专门场景或区域放置着用于回复的女神雕像以及宝箱若干。追打那里的小动物还能获得额外的宝箱奖励。

突发事件

为了避免迷宫探索过于枯燥，游戏引入了两类突发事件。一类是来自同伴的特殊请求（按L/R键进行答复），比如将敌人全灭或者停留在原地欣赏一下风景等等，完成这类请求可以大幅提升与同伴的好感度；第二类突发事件来自于迷宫中的其他PC，当他们在游戏中遭到来自其他PK的袭击时会向玩家发出求助，帮助他们解决困难后就会获得特殊的道具奖励，同伴也会因此对主角产生好感。

能力成长与同伴系统

战斗评价

除了在通常战斗中消灭敌人获得少量经验值，本作中对能力成长影响更大的其实是每关结束后的战斗评价。战斗评价所带来的奖励不仅仅是更多的经验值，还能得到事关职业等级的病毒核心奖励。

战斗评价的相关方面包括：使用连携的次数与等级、使用CROSS连击奥义的次数、破坏场景中物体的完成度、开启宝箱的完成度、消灭敌人的完成度这五个方面。其中前两项完成难度不高，但玩家等级与敌人相差太大时不易完成；后三项要求探索迷宫时把每一个场景都踏遍，其实也不算太费时。



病毒核心

病毒核心（ウイルスコア）是用来提升职业等级的关键道具，是通过战斗评价获得的奖励。它分为A～Z共26种，主角和UPC每次提升职业等级时所需的种类都不同，排名越靠后则越稀有，每种最大持有数为50。

如果出现某种病毒核心不足的情况，还可以在"知识之蛇"将不同种类的核心进行转换，这样就避免了刻意去刷病毒核心的麻烦。当然，游戏中后期也分别会出现自由战斗关卡，每个关卡都为玩家准备了种类齐全的刷病毒核心专用地图。

好感度

在攻击力、防御力以及HP等能力值以外，与同伴的好感度也是影响战斗发挥的重要因素。好感度越高，连携时的按键时机也越宽松，CROSS连击奥义的威力也越大。

提升好感度的方法因各个同伴的性格而异，有的角色在发动连携时会对主角产生好感，有的角色对探索宝箱更感兴趣。反而言之，玩家的一些不合时宜的行为也会降低同伴的好感度，例如让同伴独自承受敌人的攻击等等。

Xth形态

在"知识之蛇"将同伴的职业等级提升至LV5以后，该UPC就会自动进化为Xth形态。Xth不仅攻击力等基础能力大幅提升，角色的外貌以及连击奥义的演出都会发生较大的变化。

同伴配置

"巨鲸号"是游戏中玩家的据点，这里有着各种各样设施和房间，流程中复活的每一个UPC都会在此地安家落户。将这些角色配置到不同的设施内，可以强化该设施的功能，例如购买物品时更加便宜等等。进行配置除了对同伴的好感度产生影响，将特定的UPC配置在一起还能触发一些有趣的特殊剧情。



冒险开始

.hack//Link

第01话 冒险の始まり【冒险的开始】



Story

爱玩游戏的九龙时郎（くりゅう トキオ），某日梦见自己进入了网络游戏“The World”的世界。隐隐约约中，他遇见了一个称自己为勇者的公主。更不可思议的是，时郎甚至还和大名鼎鼎的英雄凯特（カイト）共同冒险。

从梦境回到现实中，时郎的面前站着一位名叫天城彩花的转校生正在做自我介绍。令他惊讶不已的是，初次见面彩花竟然和梦中的公主一模一样！课间，时郎被彩花的短信叫到了校舍的屋顶上，在完美没有心理准备的情况下，彩花使用神秘的黑色光碟将时郎传送进了“The World R:X”的世界。

死寂一般的废都——马库·阿努（マク·アヌ），这里也曾是“The World”中历史最悠久最繁华的古都，时郎对此再熟悉不过。但让他惊奇的是身边相互对峙着的勇者凯特和一名陌生的银发男子。激战后，自称弗流格尔的银发男子将枪口指向为了保护时郎而露出破绽的凯特。“将军！”随着弗流格尔毫不犹豫地扣下扳机，中弹的凯特被石化。

Battle

本篇一开始是各种教程，掌握了关键的 CROSS 连携和连击奥义即可。另外，游戏中迷宫的结构也基本和本话类似，每个出口都有路标指向目的地，玩家应该不至于迷路。



第02话 世界を统べる塔【统辖世界之塔】

Story

意识消失的前一刻，凯特用最后的力量将时郎传送到了数据潜航舰“巨鲸号”（グランホエール），并嘱托时郎前往“阿卡夏盘”（アカシャ盘），一座由“The World”的运营者 CC 社在游戏中建设的用来控制管理系统的巨塔。

好在的是，数据化成功进入游戏的天城彩花也随即赶到。在她的说明下，时郎大致了解了包括弗流格尔在内的 8 人构成的黑客组织——“宿命”(Schicksal) 的所作所为，他们受 CC 社的雇佣并企图对“The World”实施干预。同时，彩花不容推脱地要求时郎承担解救被“宿命”石化的“黄昏旅团”成员的任务。

在位于马库·阿努核心的阿卡夏盘内部，名为“记忆之泉”的电子贮水槽储存着“The World”至今为止所有的时间数据，这也是整个阿卡夏盘最重要的机能。由于时郎的特殊性，决定了他可以经受普通 PC 无法承受的负荷，从而利用“记忆之泉”达到穿越时间的目的。用彩花的话来说，时郎当前最首要的任务是搜寻 4 个关键的“时间核心”，它们由负责保护阿卡夏盘“黄昏骑士团”各个英雄持有，也是前往阿卡夏盘顶部所不可缺少的控制数据。现在要找到这些“时间核心”，就必须重返这些英雄原本所处的时代。



.hack//SIGN

第01话 逃げる少年【逃避的少年】

Story

成功穿越到 2009 年，这里是最早诞生的“The World R:1”，繁华的景象让时郎感到怀念而又遥远。在彩花的提示下，他很快找到了《.hack//SIGN》的主角——司。显得郁郁寡欢的司本想逃避陌生的时郎，但却惊讶地发现自己无法登出游戏。好友米米尔（ミミル）称其最近总是和可疑的猫型 PC 结伴，行为诡异，担心司会因此染上作弊的嫌疑而受到“The World”民间治安队“红衣骑士团”的追捕，于是恳请时郎和她一起调查司的行踪。

Battle

初期迷宫的敌人不强，多尝试 Break 并习惯一下按键的时机。身为重剑士的米米尔攻击节奏较慢，连携时注意调整节奏。

BOSS【ホーンドリーガル】 流程中的第一个 BOSS，威力较大的招式为蓄力后的魔法攻击，此时不要停留在原地。BOSS 的近身攻击时可以绕到其背后，战斗中应该没有什么压力。

第02话 监视する影【监视之影】

Story

迷宫深处，时郎与米米尔找到了司，他果然在和一个猫型的 PC 喃喃地交流。这个名叫玛哈的魔法师 PC 正教唆司前往未知的数据空间。见到时郎前来阻止，玛哈迅速召唤出怪物拦在他们的跟前。面对米米尔的呼喊，执意的司依然毫不犹豫地跳入了连自己也不了解的数据空间。

另一方面，宿命的成员正在基地中进行休整，按照雇主的指示，他们的计划在有条不紊地展开。



Battle

BOSS【ガンジャイアント】 这个大块头动作缓慢，蓄力攻击的时间也比较长。BOSS 对正前方炮击以及跃起后砸地时都不要与其靠得太近，即使是绕到背后也不行。多把握其蓄力的时间打出 Break 才是安全有效的打法。

第03话 骑士团の昴【骑士团的昴】

Story

返回“巨鲸号”，时郎收到了一个名叫昴的少女发来的短信。两人见面后，一身纯白造型的昴很有礼貌地进行了自我介绍并表示自己见司一面。身为红衣骑士团的管理者，昴对部下曾经跟踪并逮捕司的行为感到十分愧疚，她想亲自向司道歉并化解彼此间的误会。

经过一番搜寻，昴在时郎的带领下找到了再次出现的司。说明自己的来意并道歉后，司不仅没有生气，反而坦承自己被夺去了真实世界的记忆，所以被囚禁在“The World”，真实地存在于游戏中的他甚至能闻到昴身上的香水味道。由于没能拉近与司的关系并且再次将其跟丢，时郎受到了彩花的斥责。

Battle

BOSS【スカルブレイド】 BOSS 拥有马蹄状的下肢，行动较为敏捷。其面向前方的旋风斩威胁不大，只要不被正面命中即可。BOSS 跃起后落地时会产生一定范围的刀阵，此时千万不能近身，否则会受到持续伤害。

换装 游戏中换装要素其实指的就是为 UPC 更换武器外形（性能不变）、头部以及背部饰品，大部分都具有搞笑的效果。而主角虽然无法换武器，但可以获得并切换各种称号。

第04话 消灭

Story

获知司所遇到问题的严重性后，米米尔将时郎和昂、以及贝亚（ベア）、BT等同伴召集到一起。众人商量后决定去咨询这方面的专家、同时也是有名的黑客——赫尔芭（ヘルバ）来寻求解决办法。

分头行动后，彩花通过"时间核心"的反应重新确认了司所处的位置。时郎和昂赶到后发现，牧场中的司正抱着一只奄奄一息的小猪愁眉苦脸，为了挽救这个可怜的小生命，司在时郎的提议下共同出发寻找特效药"紫樱桃"（パープルチェリー）。遗憾的是，辛苦取来的特效药并未来得及留住小猪的生命，司眼睁睁地看着其消失在自己的眼前。



Battle

BOSS【ギガマウス】 这个拖着长舌头的BOSS看上去有点傻。用舌头挑空的攻击以及甩舌头的攻击由于范围很小且都针对正前方，所以完全不足为惧。可以说这是所有BOSS中最容易对付的一个。

第05话 岚

Story

司给时郎和昂发来了短信，见面后他向两人前段时间对于自己的帮助表示了感谢。不仅如此，司还称要带时郎和昂前往只属于自己的秘密房间，虽然如此大的态度转变让人觉得有点不自然，但是两人还是毅然相信了司所说的话。

来到这个所谓的秘密房间，时郎发现这里除了一张床以外什么也没有。"阿乌拉（アウラ）怎么不见了?"司露出极为惊愕的神情，此时一股神秘的力量将他托起。

一个女性的声音响起："不是说过很多次，只要有我在就会保护你吗?……"声音的主人，便是控制着阿乌拉的"母亲"、"The World"的母程序——摩尔加纳。



Battle

BOSS【ガンジャイアン】LV2，攻击方式不变。

第06话 ヘルバからの情报【来自赫尔巴的情报】

Story

众人再次被召集。这一次，贝尔带来了来自赫尔芭的情报。司的反常之举，似乎和"The World"近期出现的BUG怪物等一连串现象有关。至于详情，赫尔芭也不愿意多透露，只是意味深长地留下了一张文明都市卡尔米娜（カルミナ）的地图。

在该地图的最深处，一位称自己"深爱着女儿阿乌拉"的白发男子从天而至，此人正是"The World"的前身"fragment"的创始者、德国人哈洛尔德·修伊。亲手创造了阿乌拉的他自言自语说"阿乌拉是所有人的希望"，最后却又抓狂般地喊道"绝不能让被摩尔加纳扭曲的阿乌拉觉醒!"

虽然众人对这场突发事件一头雾水，但时郎却隐约记得司的口中曾经提到过沉睡于秘密房间中的阿乌拉，还说因为那里有"母亲"在，所以自己即使无法再次回到现实世界也无所谓……

Battle

BOSS【ホーンドリーガル】 LV2，攻击方式不变。

第07话 司の搜索【司的搜寻】

Story

司再次下落不明。为了找寻线索，时郎和昂来到之前救助小猪的牧场。虽然没有找到司，但却见到了一直和司在一起的玛哈。不知出于信任还是对司的关心，一言不发的玛哈将一张特殊的冒险地图交给了时郎。

果不其然，两人在地图的深处找到了司。在昂的鼓励下，司终于振作起来，他重新拾起信心并决心找到退出游戏世界的方法。

Battle

BOSS【ギガマウス】 LV3，攻击方式不变。

第08话 ネットスラム【网络贫民窟】

Story

网络贫民窟，这里是以"The World"中未被删除的BUG以及作弊PC所构成的违法区域，即使是摩尔加纳这样的管理者也不能对网络贫民窟加以控制，赫尔芭便是以这里作为自己的活动基地。在她的联络下，时郎、昂、米米尔甚至还有司都集结到了一起，他们的目的是要从摩尔加纳这一"偏在的意识"手中夺回终极AI——阿乌拉，惟有这样才能阻止"The World"的进一步恶化。

虽然派出各路爪牙强行阻拦，众人还是毫无畏惧地站在了摩尔加纳的面前。阿乌拉终于觉醒了，这令摩尔加纳暴跳不已，就连曾投靠自己的楚良也背叛了她。愤怒之下，摩尔加纳将楚良变为了八相史凯斯（スケィス），下令其追杀阿乌拉和时郎一行。



Battle

BOSS【薄明の放浪者】 该BOSS由两个巨大的水晶球组成，它的蓄力魔法攻击力巨大，当画面中出现锁定光圈时一定要及时摆脱。而在近身攻击的情况下，BOSS会利用其中的一个球进行类似圆周运动的旋转攻击，此招的准备动作明显，可以提前躲避。

第09话 旅立ち【旅行】

Story

"The World"的统治者摩尔加纳，因为惧怕作为女神诞生于这个世界的阿乌拉，所以一直想尽办法阻止她的觉醒。而阿乌拉已经张开双眼的现在，她的目的也转变为将其抹杀。即便如此，时郎和司还是遵循阿乌拉自身的意愿，将其送往了"扭曲的数据空间"。利用空间传送，阿乌拉第一次踏上了属于自己的旅行。

击败了"宿命"八人组的老七、人称"怪力男"的特醒梅尔（トロンメル），司也彻底完成了自己的心愿。时郎因此得到了第一个"时间核心"——清净之核（清浄のクロノコア）。

Battle

BOSS【トロンメル】 第一次与"宿命"八人组的成员正面交手，战斗时自然不能大意。BOSS的移动能力极强，蓄力的攻击力也很高，HP低于50%时及时回复，不要使用恢复时间长的技能。当BOSS的HP下降到100%时，能力会有所加强，此时我们要更加注意回避。

CHECK

到这里，《.hack//SIGN》的全部主线故事便完成了，但是要在阿卡夏盘年代碑上开启与《.hack//Link》相关的新剧情，必须完成支线故事并获得4枚"时间TIP"（クロノチップ）。

实用技术 攻略透解

实用技术 攻略透解

.hack//Link

第03话 战栗的BIG T

Story

返回2020年的"The World R:X"，马库·阿努的广场上，原本石化的司、米米尔以及BT等人均恢复了原状。完成任务的时郎前往阿卡夏盘准备前往下一个目的地，但受命消灭时郎的特隆梅尔却并不甘心于前一次的失败。在塔内，他释放所有的能量并化身终极形态——BIG T，尽管在力量上具有绝对优势，最终特隆梅尔还是败在了机敏的时郎面前。

时间的齿轮再次开始转动……

Battle

BOSS【ビッグT】 虽然是第二次交手，但由于BOSS的体型变大，因此打法完全不同。普通攻击是无法对其构成伤害的，只有用LV3以上的连携将他的拳头打回去或者发动CROSS连击奥义才能将BOSS的本体放倒在地，这时是惟一的攻击机会。除了会跟踪的巨大拳头，BOSS胸口放出的T形光线也具有很大的杀伤力，战斗中要细心且耐心。

.hack//

第01话 英雄との再会【与英雄的再会】

Story

2010年，正是《.hack//》的英雄凯特初出茅庐的时候，当时的他还只是一名刚刚登陆"The World"不久的初心者。时郎的到来让凯特的腕轮产生了共鸣，虽然此时的他还不认识时郎，但他依然兴奋地要求时郎与自己一起冒险。

冒险中，两人受到怪物的攻击，情急之下凯特使用了腕轮所发出的特殊"数据流"击退了敌人。他坦言这个神秘的黄昏腕轮是自己和同伴欧鲁卡(オルカ)在搭救一名被怪物追杀的女子时所得。事后奥尔加却由于受到攻击而一直昏迷不醒。



此时，偶然经过此地的PC巴尔孟克(バルムンク)，目睹了凯特使用了这一从未见过的招式，厌恶作弊者的他怀疑最近在各地发生的病毒事件便是凯特所为。虽然很气愤，但苦于没有证据，巴尔孟克只能痒痒地离开。

Battle

BOSS【スカルブレイド】 LV5，攻击方式不变。

第02话 虚ろな声【空虚之声】

Story

回到城镇中，凯特将时郎介绍给了自己的同伴黑玫瑰(ブラックローズ)和米丝托莱尔(ミストラル)，在黑客赫尔芭的短信要求下，四人兵分两路前往其提示的地区。

再次见到赫尔芭，时郎通过哈洛尔德残留的思念得知赐予腕轮给凯特的，正是被摩尔加纳追杀的阿乌拉，而赫尔芭也暗示凯特等人要保护阿乌拉。

Battle

BOSS【ホーンドリ－ガル】 LV5，攻击方式不变。

第03话 追迹者【追踪者】

Story

继续冒险的过程中，时郎和司再次遇到了巴尔孟克。这位与欧鲁卡共同征战多时的前任拍档，经过一番调查后确认散播病毒的并非是凯特，两人间的误会也就此冰释前嫌。此时，漂泊到此处的阿乌拉突然出现，她比1年前刚刚踏上旅行时要成熟了许多。虽然自己的呼救得到回应让她感到欣慰，但阿乌拉依然惊恐地称一切以为时太晚。

话音刚落，一路追踪阿乌拉的八相之一史凯斯杀到，凯特当然不会忘记这个曾经袭击自己和欧鲁卡的怪物。不过这一次，他和巴尔孟克在时郎的协力下终于将史凯斯成功击退。

Battle

BOSS【スケィス】 这个追杀者的实力没有想象中的那么高。大部分情况下玩家都可以采用绕至背后攻击的打法，BOSS蓄力攻击的范围为正前方的圆形区域。战斗中注意技能的恢复时间，在BOSS攻击动作未结束的情况下不要轻易出必杀。

第04话 谜の呼び出しメール【神秘的呼叫短信】

Story

事件并未就此平息，一条神秘的呼叫短信让时郎与凯特再次踏上冒险之路，迷宫的尽头是一名自称留斯(リョース)的系统管理员。鉴于怀疑两人使用违法作弊账号进行游戏，他宣布将永久删除两人在"The World"中的账号。

紧要关头，赫尔芭出现。在她的强硬措辞下，留斯最终放弃自己的强硬之举，转而同意与凯特和时郎借助黄昏腕轮的力量解决"The World"的危机。

Battle

BOSS【バグスクイ－ン】 攻击方式不变。

第05话 o・テトラポッド【堤防作战】

Story

收到赫尔芭的邮件，所有人再次集结到网络贫民窟。而主持这次作战会议的，是一个名叫威兹曼(ワイズマン)的情报家。在他的分工下，



持有腕轮的凯特率领精英PC组成特别行动组，迎战"灾祸之波"——八相，剩下的成员则被分配到其他区域进行支援，系统管理员留斯则会承担定位八相位置的任务。

在作战中，被摩尔加纳篡改数据的普通PC米亚(ミア)作为八相中的第六相玛哈觉醒，这让他的同伴艾尔库(エルク)极为震惊。第六相被战胜后，"宿命"中8号成员、人称奇术师的盖斯特(ガイスト)现身，他毫不留情地如同处理垃圾一样让玛哈彻底消灭。

Battle

BOSS【バグモンスタ－】 BUG，真身为スカルブレイド，攻击方式不变。

第06话 凶弹

Story

为了彻底根除"灾祸之波"，凯特等人重新聚集。令人意外的是，阿乌拉突然出现，她将最后的八相所在的位置告诉了众人。联合反抗作战进入最终阶段，凯特等传说中保护"The World"的英雄们组成了".hackerS"，这是历史的瞬间。

经过激烈的交战，齐心协力的".hackerS"最终获得了胜利。正当所有人以为战斗已经结束时，"宿命"中的6号成员、人称"小丑"的波札奥尼(ポザオネ)狡诈地对着凯特扣下了扳机，凯特被当场石化。愤怒的时郎狠狠地将拳头砸在了波札奥尼的脸上。

设施扩章 花费一定的金钱，玩家就能在"巨鲸号"中扩张各种设施，这样能提升一些辅助效果，商店中的购买价格也会向下修正。

Battle

BOSS【コルベニク】 与第八相的战斗，难度主要在于躲避它发射的激光。看到BOSS蓄力时，一定要停止攻击并尽量贴近BOSS本体，这样可以通过顺时针的跑动来躲避其全屏的激光扫射。除了攻击力高，BOSS其他攻击的威胁小了很多，战斗时保持HP。

第07话 シックザールの招待状【"宿命"的招待状】

Story

掳走被石化的凯特，波扎奥尼主动发来短信要求时郎和黑玫瑰与其当面对质。表面装作交涉，波扎奥尼其实只不过是想好好羞辱两人一番。在阿乌拉的出手相助下，他的企图没有得逞，时郎再一次教训了这个奸诈狡猾的小人。

救回被石化的凯特，阿乌拉将第2枚时间之核——"红莲之核"交给了时郎。返回城市后，赫尔芭将凯特带至网络贫民窟，寻找将其恢复原状的方法。



Battle

BOSS【ポザオネ】 小丑虽然滑稽，但战斗实力还是不能轻视的。BOSS的普通攻击不足为惧，但当它发动像游泳一样的连续攻击时，速度快且攻击次数多，所以玩家不能硬拼。BOSS有时还回召唤木箱作为垫脚石，此时是打不到本体的，只能一个个地将箱子打掉。BOSS的HP不多时，还会巨大化用脚踩踏玩家，打掉其中任一只脚的Break槽就可以令它恢复原形。

.hack//Link

第04话 复讐のマッドピエロ【复仇的疯狂小丑】

Story

得到了红莲之核，时郎在彩花的带领下前往阿卡夏盘。"The World R:X"，马库·阿努的广场依然死气沉沉，黑玫瑰等黄昏骑士团成员等成员的石像陆续复原，但凯特却依然没有从石化中恢复。带着遗憾，时郎再次迈入塔内前往下个目的地、PK横行的世界——"The World R:2"。

在塔内，死缠烂打的波扎奥尼又一次企图阻拦。当然，不管对于时郎还是"宿命"本身，小丑的存在都只不过是一个插曲罢了。

Battle

BOSS【ポザオネ】 本战和前一场BOSS战区别不大，不过小丑召唤出的木箱变多，有时还会使用状态异常魔法。

.hack//Roots

第01话 黄昏の旅团【黄昏旅团】

Story

时间跳跃至2016年，时郎与志乃以及塔毕（タビー）相遇，彩花观测到了新的"时间之核"的反应。与两人打成一片后，时郎主动要求加入志乃与塔毕所属的工会——黄昏旅团。

在黄昏旅团的据点@HOME，时郎见到了刚刚入社不久还略带腼腆的驰尾（ハセヲ），被塔毕称为师傅的句坂，以及黄昏旅团的领导者——奥芬（オーヴァン）。简单的寒暄之后，时郎便算正式成为了这里的一员。



Battle

BOSS【ゴブエリオン】 这个BOSS是一架巨大的机车，行动速度比较快，但战斗中依然可以从背后对BOSS进行攻击。当BOSS开始蓄力准备炮击时，务必等锁定结束后在对其反击，否则玩家会受到很大的伤害。

第02话 予期せぬ出会い【未曾预料的相遇】

Story

进入工会后，时郎被安排和驰尾共同冒险。面对喋喋不休的时郎，驰尾对他倒是没有什么好感，他更关心奥芬嘱托的"碑石"搜索任务。而此时，来自另一个商业工会"TaN"的俵屋的出现，打破了两人间尴尬的气氛。好在他似乎并无恶意，只是假惺惺地打了个招呼便随即离去。

另一方面，各处搜集情报的彩花，无意中惊愕地发现了一个可怕的事实……

Battle

BOSS【ガンジャイアント】 LV9，攻击方式无变化。

第03话 碑石の秘密【碑石的秘密】

Story

为了避免悲剧的发生，彩花立刻联络时郎，并叮嘱其千万不要让志乃一个人前往大圣堂，否则志乃必定会遭到不明身分的PK袭击，时郎也将失去找到时间之核的机会。

例行的任务中，时郎和驰尾来到禁断的古战场，地面上一个巨大的红色三角形图案显得极为扎眼，仿佛就像正在流血的伤口一般，两人回城后将此事报告给志乃。尽管隐约已经感觉到驰尾对志乃的好感，但感情用事的时郎并没有及时将志乃有危险的事情告诉驰尾。

第04话 俵屋の提案【俵屋的提案】

Story

神秘兮兮的俵屋发来短信，邀请时郎和驰尾叫前往人迹罕至的地图。两人虽然不清楚俵屋打的是什么算盘，但还是如约而至。脸上堆满微笑的俵屋对守信的时郎和驰尾大加赞赏，更令人吃惊的是，他竟然从身后拿出了一块"碑石"。

俵屋的想法很简单，就是将"碑石"作为商品与黄昏旅团进行交易。面对这送上门的买卖，时郎和驰尾又如何能轻易拒绝呢？



Battle

BOSS【ギガマウス】 LV10，攻击方式无变化

第05话 激斗コシュタ・バウア【激战科修特·巴尔】

Story

通过碑石来寻找隐藏在"The World"的传说中的道具，这是奥芬组建黄昏旅团的最终目的。在他的组织下，包括时郎和驰尾在内的其他成员将碑石设置在失落之地——科修特·巴尔战场遗迹，这里也是最初发现爪痕的地方。

设置完毕后，神秘的光之扉出现了。早已埋伏在暗处的"TaN"干部Ender（エンダ）带着手下拦住了众人的去路。眼前这千载难逢的机会当然不能就此放弃，驰尾与时郎决定拖住"TaN"的队员，而让奥芬进入光之扉。

就在奥芬迈入光之扉的一瞬间，这道谁也不知道通往何处的门扉也立刻消失得毫无踪影。一旁的Ender笑了，她没想到猎物会如此轻易地上钩。

Battle

BOSS【TaN暗部队员】 这场BOSS战其实就是三场连续的杂兵战，没有什么难度，战斗中优先将使用魔法的PC干掉会减少一些不必要的干扰。

第06话 消えたオーヴァン【消失的奥芬】

Story

事件发生数日后，奥芬一直了无音讯。就连当初将碑石交易给时郎和驰尾的伎屋，似乎也不清楚陷阱的内幕真相。

而在"The World"的某处，整个计划背后的指示者——直昆(直毗)，正站在被囚禁的奥芬面前，他所感兴趣的既不是碑石也不是传说中的道具，而是奥芬的左腕。异常的数据反应让直昆早就盯上了奥芬这个PC，现在他终于可以尽情地研究了。



消失的奥芬让黄昏旅团的成员深感不安，其中最为焦虑的就是志乃，她称自己想去大圣堂走走。

志乃离开后，时郎这才想起彩花的叮嘱。幸运的是，当他匆匆赶到大圣堂时，志乃并没有遭到袭击。虽然松了口气，但也着实把时郎吓出一身冷汗。

Battle

BOSS【ホーンドリーガル】 LV10，攻击方式无变化。

第07话 最初の离脱者【最初的脱离者】

Story

奥芬的持续失踪让黄昏旅团的气氛一天比一天紧张。匂坂怀疑是奥芬找到了传说中的道具而想独吞，所以才一直不与其他队员联络。无法忍受背叛的他选择了离开旅团，跟随奥芬曾是匂坂加入旅团的惟一目的，而现在奥芬的失踪，也让他失去了继续将游戏进行下去的意义。

"悲剧即将揭幕"，这就是奇术师盖斯特对时郎作出的预告。

Battle

BOSS【バグスクイーン】 LV11，攻击方式无变化。

第08话 悲剧の幕开け【悲剧的揭幕】





Story

就在黄昏旅团濒临瓦解的时候，志乃收到了疑似奥芬发来的短信。尽管明知危险，决意已定的她依然只身前往大圣堂。时郎当然要前去保护志乃的安全，但"宿命"的5号成员、"喷火男"欧格尔(オルゲル)却挡在了自己的面前。不仅欧格尔是个非常难缠的对手，以神速而闻名的"舞姬"克拉莉妮蒂(クラリネッテ)也随后赶到，可见"宿命"无论如何也要阻止时郎前往大圣堂。情急之下，时郎只能让塔毕发短信给驰尾，告知志乃的危险处境。

正如历史中所描述的那样，当驰尾与时郎赶到大圣堂，躺在地面上的志乃已经奄奄一息，悲剧还是不可避免地发生了，驰尾对天恸哭……

Battle

BOSS【オルゲル】 BOSS的武器是其右臂上的枪械，蓄力后比较有威力的攻击招式有两种：一种是跟踪目标的连续炮击，要保持移动状态才能躲过；另一种是在BOSS身体周围形成无法穿越的屏障，这时候要不停地将BOSS丢出的定时炸弹打回去。建议玩家尽量使用冲刺后的回旋攻击，这样可以高效率地一次将多个炸弹打回去。炸弹的威力不小，击打时也要避免被其命中。

第09话 解散

Story

原本的黄昏旅团如今只剩下时郎、塔毕和驰尾三人，已经名存实亡。解散之际，驰尾质问时郎为何明明预知到志乃的危险却不提前告诉他，时郎对此无言以对，愧疚与歉意涌上心头。

来到大圣堂，时郎意外地得到了深远之核。看到为此而庆幸的彩花，时郎却一点都笑不出来。

.hack//Link

第05话 终末の果ての迷宫【终焉尽头的迷宫】

Story

心情失落的时郎完全失去了干劲，彩花留下他一个人让他好好冷静冷静。此时，曾经在梦中出现的那个公主来到了时郎的面前，长相酷似彩花的她有点害羞地称自己为AIKA。再次出现在自己的勇者面前，AIKA要求时郎跟随她前往"终焉尽头的迷宫"去接受命中注定的试炼。

虽然不明白这样的试炼用意何在，时郎还是在AIKA的敦促下完成了整个迷宫并成功进化为Xth形态，能力大幅增强。不过重要的是，时郎通过这次冒险重拾了信心并认识AIKA这位梦中的公主。



Battle

BOSS【薄明の放浪者】
BOSS【スケィス】BOSS【ボザオネ】
BOSS为流程中出现过的，攻击方式不变。

BOSS【终末を象る者】 经过前三场持久战，最后主角会变成Xth形态迎战凯特的幻象。由于我方攻击力变高，所以打起来并不会费时。BOSS发出具有追尾效果的魔法球时注意回避，以免前功尽弃。

CHECK

完成本关后，阿卡夏盘年代碑追加新的主线关卡，但是想要将其开启必须完成支线故事并获得7枚"时间TIP"(クロノチップ)。另外，这时候玩家也可以去知识之蛇将其他UPC转为Xth形态了。

第06话 激突！【激战！】

Story

回到阿卡夏盘的塔内，等待时郎的是被植入作弊程序B・Program的欧格尔。巨大化的欧格尔虽然能力大幅上升，但仍然不是Xth形态的时郎的对手。使用深远之核打开记忆之泉的大门，时郎再次踏上了穿越时间的旅行。

Battle

BOSS【オルゲルLO】 本场BOSS战分为两个部分，前半部分和首次交手时类似。当BOSS的HP下降到50%时，他会变身为巨大化的形态，HP也全满。BOSS使用激光横扫全屏时，只要按×键就能轻松回避掉。而如果将BOSS投掷出的巨大爆弹用LV3以上的连携打回去或者发动CROSS连击奥义，就可以攻击到BOSS本体，战术和之前类似。

2024的支线剧情① 在LINK CARD中的"通り名"选项依次选择"隐されし"、"新进气锐の"、"双剑士"，可以开启unknown02话。

.hack//G.U.

第01话 变貌

Story

仅仅只过了8个月，“The World”依然是一个PK横行、秩序混乱的世界。不同的是，离开黄昏旅团的驰尾为了找出杀害志乃的凶手，成为了到处猎杀PK的PKK，人称“死之恐怖”。当年大圣堂中留下的痕迹，让他认定凶手就是游戏中惟一能将PC杀害并永远无法返回游戏世界的PK——三爪痕。

见到时郎再次回到这里，驰尾感到极为不屑。跟随的过程中，时郎认识了榊以及阿托莉（アトリ），他们两人都隶属于维持“The World”正常秩序与和平的民间工会——“月之树”。

Battle

BOSS【ゴブエリオン】 LV13，攻击方式无变化。

第02话 大圣堂の死斗【大圣堂的死斗】

Story

大圣堂中，驰尾再次回想起了志乃在自己面前倒下的那一刻。就在这时，充满杀气的三爪痕不请自来。即便有多愤怒，实力的差距让驰尾终究不是三爪痕的对手。虽然败得狼狈，但驰尾更加坚定了自己不断变强并最终复仇的决心。



在马库·阿努的集市上，一位名叫库恩（クーン）的男子叫住了时郎，将他带来自己所属的工会“Raven”，这里由CC社管理者建立，意在观测并解决“The World”中出现的各种异常。同属该工会还有佩（パイ）以及身为领导者的八咫。八咫表示“Raven”正在应对游戏世界中一种以黑色泡沫状形式出现的异物，那是可以让PC感情增幅并最终暴走的数据生命体，他们将其称之为“AIDA”。驰尾正是为数不多持有与AIDA对抗能力的PC，他们通常又被叫做另一个名字——“碑文使”。八咫希望时郎说服驰尾加入他们的队伍。

第03话 アトリの诱い【阿托莉的邀请】

Story

阿托莉邀请时郎与她共同做任务，同时还热心地向其介绍“月之树”的理念与目标。冒险中，两人找到驰尾，在疑似出现的AIDA威胁下，驰尾碑文使的力量觉醒，而被他召唤出的虚拟怪物，竟然正是当年八相中的第一相——史凯斯。

消灭了眼前的敌人，彩花却显得极为失落，时郎对此感到不解。

Battle

BOSS【ジュリエッタ】 难得再次遇到一个全新的BOSS。该BOSS攻击速度不快，玩家需要小心它的睡眠魔法，中了该魔法后除非受到攻击，否则恢复时间较长。还好BOSS本身的攻击力并不高。

第04话 アリーナ观战【斗技场观战】

Story

代替情绪不佳的彩花，AIKA再次成为了时郎的拍档。而此时力量觉醒后兴奋不已的驰尾，为了检验自己的能力迫不及待地站在了斗争都市的擂台上，时郎于是也跟着走进了斗技场的观众席。

初次参赛的驰尾，对手则是前任冠军摇光。谁也没想到这个新手会在瞬间毫无悬念地赢得比赛的胜利，驰尾也为此欣喜若狂。离开斗技场时，时郎与前来侦察的切萝（チェロ）擦肩而过，这个小不点便是“宿命”八人组中有着“驯兽师”之称的3号成员。

第05话 パイの接触【与佩的接触】

Story

时郎收到一条来自佩的短信。见面后，担心收到窃听的佩又将其带到另一个陌生地区，这才对时郎阐明自己的想法。原来，她早已知道时郎是穿越时间来自未来的特殊PC，也清楚“宿命”与时郎之间的纠葛。有能力得知这一情报的，只有八咫和CC社的第二任社长基尼亚斯（ジーニアス）。八咫并不愿意与“宿命”的成员为伍，因此佩便想到拉拢时郎从中帮忙。



佩同时告诉他，开发阿卡夏盘的是一名叫做天城丈太郎的天才程序员，他也是参与“RA计划”的重要成员。后来从AIKA的口中，时郎确认此人就是天城彩花的哥哥。

Battle

BOSS【バグスクイーン】 LV15，攻击方式无变化。

第06话 AIDA

Story

与时郎的冒险中，佩无意中被AIDA侵食，看着痛苦不堪的佩，一旁的AIKA一声令下，AIDA竟然全部温顺地离开。在满脸疑惑的时郎面前，AIKA不得不全盘托出自己的身世。

未来的某起事件，将令AIDA从“The World”中消失，幸存下来的AIDA通过网络慢慢汇集成个体并漂流到另一个游戏中，在该游戏的隐藏区域中，拥有独立智慧的AIDA与某个NPC的人格结合在一起，于是便诞生了AIKA。

两年前，彩花第一次登陆“The World”与AIKA相遇，两人相识后成为了密不可分的挚友。正常情况下AIKA会依附在彩花的PC内，所以时郎也一直未曾察觉。



Battle

BOSS【ガンジャイアント】 LV15，攻击方式无变化。

第07话 いらだち【焦躁】

Story

看着疯狂练级并渴望不断变得更强的驰尾，时郎不知道如何加以劝服，倒是阿托莉一直没有放弃说服驰尾的决心。面对长相酷似志乃，却又多次阻挠自己复仇的阿托莉，驰尾的心情极为复杂，他感到了一种从未有过的焦躁。

Battle

BOSS【ギガマウス】 AIDA附体，攻击方式无变化。

第08话 恶意の暴走【恶意的暴走】

Story

斗争都市的擂台，驰尾再一次站在了这里，但这次他是以胜利者的姿态来挑战身为碑文使的现任冠军。暴走后的驰尾已经是无人能敌的怪物，他不仅轻易将对手解决，甚至还消灭了前来阻止自己暴行的库恩。

此时AIKA惊讶地发现，原来驰尾内心的愤怒束缚了AIDA的基因，导致其负面感情失衡，所以才会丧失理智。时郎必须尽快阻止他以免造成更大的悲剧。

第09话 榊のクーデタ【榊的叛变】

Story

事情的发展出乎意料，当佩发来消息称阿托莉将"月之树"的会长PK，时郎几乎不敢相信自己的耳朵。不仅如此，驰尾也前往了"月之树"的工会所在地，那里存储着大量AIDA样本和数据，一旦被其利用则后果不堪设想。

众人赶到现场时，两人正在相互对峙。由于榊的叛变，阿托莉被AIDA侵食并暴走，尽管释放了碑文的力量，但她远远不是驰尾的对手。当驰尾举起手中的利刃向着阿托莉刺去时，志乃的声音在他耳边响起……

看到驰尾的内心出现动摇，时郎迅速上前将其制服。经过时郎的劝说，驰尾终于明白阿托莉以及当年志乃对自己所说的话，重新找回理智的他缓缓放下了手中的武器。

Battle

BOSS【ハセヲ】 驰尾的攻击力很高，蓄力后大部分招式都对周围有范围攻击的判定，所以如果想从背后发动攻击会很难。好在BOSS没有什么远距离攻击的招式，一旦HP不够就立刻和他拉开距离，保证回复的同时也要注意同伴的安全。

第10话 和解

Story

复原后的驰尾在阿托莉的联络下与时郎见面并正式道歉，看到驰尾能重新找回自我，时郎也觉得没有什么比这样的和解更让人心情舒畅。

第11话 PKトーナメント【PK比赛】

Story

为了揭穿榊企图利用AIDA实现个人野心的阴谋，时郎和驰尾在佩的安排下参与了由榊主办的PK大赛。不出意料，三连胜后，好战心切的榊果然按捺不住，亲自站到擂台之上。即便利用AIDA的力量，榊也必然是齐心协力的时郎和驰尾的手下败将。不愿承认失败的他最终选择了自爆来结束自己的生命。

就在庆祝胜利时，驰尾在观众席中看到了一个久违多时并且这辈子都不会忘记的身影——奥芬！

Battle

BOSS【榊】 本场战斗前需要先完成三场杂兵战，战斗中优先干掉法师。BOSS登场后，需要小心他召唤出的分身，尽可能迅速将其打掉，否则会严重干扰战斗。不过好在BOSS本身的HP不多，发动一两次连击奥义应该就能打败他。

第12话 真实

Story

没等驰尾主动去寻找奥芬的下落，对方便主动发来了邀请的信息。在"The World"创造者的房间，驰尾见到了这位自己曾无限信任与憧憬的前辈。奥芬缓缓地将左臂上的装置卸下，承认自己才是留下爪痕的真凶，是杀害志乃的仇人。一场碑文使之间有史以来最为激烈的战斗开始了。

随着奥芬被击败，他将事实的真相告诉驰尾：破坏其自身的碑文是"再诞"发动的惟一条件。而"再诞"是游戏的创造者残留在"The World"中的安全程序，通过它的力量，整个网络将被初始化，所有的AIDA也会因此被排除。"我所做的这一切，都是为了让你能战胜我，为了拯救我的妹妹艾娜（アイナ）。"

一道刺眼的白光过后，"再诞"发动……



Battle

BOSS【クラリネッテ、チェロ】 本场战斗虽然有两个BOSS，但由于只要适当削减其中一人的HP就能触发剧情，所以难度不是很高。建议玩家集中攻击一人。

第13话 大圣堂の声【大圣堂的声音】

Story

在AIKA的帮助下，时郎从"再诞"的冲击中逃过一劫。不仅如此，收到阿托莉联络的他还在大圣堂找到了新的时间之核——"明星之核"，虽然已无法与驰尾再见面，但时郎相信在未来总有和他再相见的一天。

.hack//Link

第07话 急转

Story

回到"The World R:X"，广场上的阿托莉、佩、驰尾等人也从石像状态中恢复了过来。进入阿卡夏盘之前，彩花惭愧地向时郎承认自己其实为了拯救塔最上层的哥哥才引导他一步步地完成冒险。时郎倒是毫不在乎彩花对自己隐瞒这件事。

进入塔内，这一次站在时郎面前的是包括弗流格尔在内的5名"宿命"成员。令人意外的是，弗流格尔的态度并不强硬，他不但在对时郎的战斗中没有使出全力，甚至还慷慨地称时郎只要肯离开此地，他就主动将其送回现实世界。弗流格尔的话语不仅让时郎觉得意外，"宿命"的其他成员也极为惊讶。一直辅佐弗流格尔的"宿命"2号成员、"刀客"梅特罗诺（メトロノーム）站了出来。他将一柄利刃深深地扎在了弗流格尔的背后，弗流格尔应声倒下。突如其来的内讧让"宿命"乱了阵脚。

另一方面，似乎变成局外人的时郎继续在塔内前进。打开最深处一道安静的大门，他看到了被禁闭在其中的阿乌拉。此时一股黑色的锁链从时郎的身体内穿梭而出，迅速蜷成一团并将阿乌拉包围成茧的形状。在彩花的惊呼声中，盖斯特登场，摘下面具的他，长的正是彩花的哥哥天城丈太郎的面孔，一切都设定在他最初交给彩花的那张黑色光碟中，丈太郎的目的从一开始就是利用时郎找到阿乌拉并让她觉醒，最终使用"洗脑病毒"完成对阿乌拉的侵食。



Battle

BOSS【フリューゲル】 "宿命"中的头号人物，实力自然不用说。BOSS以枪作为武器，不论远近都会对玩家发起攻击，而且其子弹发射间隔短，很容易连续击中玩家。不过BOSS最令人恐惧的招式是名为"魔刻ゲシュペンスト"的必杀，发动后时间变慢，此时如果距离BOSS过近，那么除了按×键拼命闪躲，就只能任由其宰割了。

第08话 データ异变【数据异变】

Story

返回"巨鲸号"，时郎观测到游戏世界中发生了大规模的数据异变。作为"宿命"雇主的CC社2代社长基尼亚斯也出现在屏幕中，为了避免毁灭性的网络瘫痪而带来的电子灾害，他提出与时郎和"宿命"剩下的成员合作，联手对付共同的敌人——盖斯特。

Battle

BOSS【レギオン】 杂兵战，战斗无难度，各个击破即可。

2024的支线剧情② 在LINK CARD中的"通り名"选项依次选择"牙を剥く"（需完成unknown02话）、"灭亡の"、"旅人"，可以开启unknown03话。

第09话 假面の里【面具的背后】

Story

通过基尼亚斯对异变数据的分析，时郎找到了潜藏在“R:1”的盖斯特以及梅特罗诺。众人本以为可以将两人制服，却没想到所谓的藏身之处其实只是一个陷阱。盖斯特发动结界后将所有人困住，梅特罗诺发现自己被利用但却为时已晚。为了弥补自己的过错，他用最后的力气将时郎等人传送到了安全的地区。

Battle

BOSS【ガイスト】 本战的对手虽说是盖斯特，但梅特罗诺其实也会在场景外协助 BOSS 攻击，只是玩家无法伤害到他罢了。BOSS 会使用瞬移，必杀技的攻击力也不低。有时其也会往周围地面丢出扑克，玩家踩上去会产生爆炸，因此战斗中必须耐心。

第10话 谋略の报酬【谋略的报酬】

Story

再次见到盖斯特时，彩花也看到了自己久违的哥哥。其实盖斯特并非天城丈太郎，而是完全复制丈太郎人格的 AI。为了实现将真人输入游戏世界的“RD”计划，自闭的天城丈太郎便在游戏的世界中制造出盖斯特，希望借助他的活动来控制终极 AI 阿乌拉，最终完成自己的野心。

但盖斯特没有想到的是，患有严重“认知外依存症”的丈太郎在游戏世界中终于承受不了“电脑世界”给自身带来的巨大压力，异化成为了一头丑陋无比怪物。它对着身边备受打击的盖斯特，张开了自己的血盆大口……



Battle

BOSS【バグスクイーン】 LV19，攻击方式无变化。

第11话 号泣

Story

完全失去自我意识的丈太郎，看到泣不成声的彩花，回想起了当年母亲去世时自己与妹妹相互依靠的情景。对现实世界的留念让他的身体慢慢开始崩坏，最终消失在游戏的世界中。

情绪极为失落的彩花，在 AIKA 的劝说下向时郎吐露了一切，后悔不应该自私地将他也卷入进来。看着扑在自己怀中嚎啕大哭的彩花，不知如何安慰的时郎也落下了眼泪。

第12话 不灭なる黄昏【不灭的黄昏】

Story

消灭了盖斯特，剩下要做的事情就是阻止被病毒感染的阿乌拉发动“不灭的黄昏”——将人类全部输入游戏的世界中。决战之前，有一个人的力量必不可少，那就是传说中的勇者——凯特。将石化的凯特复原的过程中，“巨鲸号”遭到由阿瓦拉创造出的三葬骑士的阻击，但有弗流格尔以及归来的凯特，这样的敌人完全不是对手。

向着同样的目标，弗流格尔和凯特这对生死对手成为了并肩作战的队友。

Battle

BOSS【ジュリエッタ】 LV19，攻击方式无变化。

BOSS【葬炎の骑士】完成任务战斗返回“巨鲸号”时会自动触发本场战斗，战斗开始前凯特会自动加入。BOSS 的攻击力不低，发动必杀技“百花缭乱”时最好躲在其后方。千万不要在 BOSS 攻击时使用必杀技，否则玩家的 HP 很有可能不够。

第13话 决战前

Story

正当众人作好迎战准备时，破茧而出的阿乌拉发动了“不灭的黄昏”。现实世界的人们瞬间被重送到游戏的世界里，仿佛一场恶梦揭开了帷幕……

由于并不清楚如何破解盖斯特的“洗脑病毒”，要想阻止阿乌拉就只有将其消灭，这时，彩花想到了使用黑色光碟时残留在时郎身体内的“病毒”，分析“洗脑病毒”的数据就能研制出对抗阿乌拉的抗体程序。作为本次作战的指挥者，基尼亚斯社长最终同意了这一决定。

第14话 O・ギア【齿轮作战】

Story

最终的决战，时郎将其命名为——齿轮作战。就像齿轮一样，团结所有人的力量从而正确地推进世界的发展，这便是作战名的含义。

再次进入阿卡夏盘，塔内已被病毒严重感染，迎接时郎的只有巨大化的阿乌拉——终焉的女王。带着病毒疫苗和全世界的希望，“巨鲸号”向着阿乌拉飞速冲去。

Battle

本关分为三层，每层均各有一个 BOSS 把守，均为流程中曾经出现过的，难度并不高。（BOSS 依次为スカルブレイド、バグスクイーン、ジュリエッタ）

第15话 终焉の女王【终焉的女王】

Story

在所有人的齐心协力之下，时郎向着暴走的阿乌拉发射了最后的病毒疫苗。被命中的阿乌拉并没有因此而恢复神智，反被更加激怒。在她的歌声中，黄昏骑士团的成员一个个地消失在时郎面前。

绝望之际，被众人感动的 AIKA 毅然站了出来。她以生命的代价，唤醒了阿乌拉脑海深处的回忆。伴随着剧烈的震动，阿卡夏盘开始崩坏，阿乌拉和 AIKA 则化为一道光柱升向遥远的天际。这时候时郎也总算回想起，AIKA 正是 6 年前自己在网络游戏《AKASHIC LINE》中救下的公主 NPC。

数日后，重新返回现实世界的时郎，通过弗流格尔提供的信息，在郊外的一座病院中再次找到了彩花，她正在照顾病床上昏迷不醒的天城丈太郎。虽然曾自暴自弃，但在时郎的鼓励之下，彩花终于还是选择将手伸向了时郎：

“——你就是我的勇者”。（完）



Battle

最终战之前需要完成三场杂兵战，敌人均为レギオン。由于每场战斗都需要选择一名同伴，且被选择的同伴将无法参与接下来的战斗，所以玩家要将最值得信任的同伴留在第四场战斗，也就是最终 BOSS 战时使用。

BOSS【终焉の女王アウラ】 最终 BOSS 有两个形态。第一形态触角不难对付，将场景内的杂兵用连携或者奥义打回去就行；第二形态玩家的攻击方法不变，Break 槽打完才能对本体造成伤害。要注意的是，最终 BOSS 的三种蓄力攻击锁定范围和时间都非常大，一旦画面中出现特写，玩家就老老实实停止攻击，顺着场景最外侧进行躲避吧，坚持到底就是胜利了。



文 脆薯条 美编 木仙

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



通关时间： HARD 难度通关约 10 小时。

战地 恶人连 2	EA	主视角射击
多机种 Battlefield：Bad Company 2		美版
2010 年 3 月 2 日	1 ~ 24 人	59.99 美元
对应机种为 PS3 及 X360		对应玩家年龄：17 岁以上

熟悉"《战地》系列"的玩家都应该清楚，其实制作组并没有在单机方面投入过多的精力，而是强调了网战部分，网战中的种种设定都是该系列的标志，玩家也能从其他对战游戏中看见《战地》的影子，例如《杀戮地带 2》中的职业系统。所以有的朋友会说《战地》玩的就是网战，这句话倒也算比较正确的说法吧，一周目通关下来的感觉还算不错，但最后两关很有偷懒的嫌疑，不过本作的奖杯/成就设计得倒比较简单。

奖杯/成就列表

名称	分值	解释
I knew we'd make it	15G/铜	完成"Operation Aurora"关卡
Retirement just got postponed.	15G/铜	完成"Cold War"关卡
It's bad for my karma man!	15G/铜	完成"Heart of Darkness"关卡
They got all your intel?	15G/铜	完成"Upriver"关卡
Salvage a vehicle.	15G/铜	完成"Crack the Sky"关卡
Alright, here it is.	15G/铜	完成"Snowblind"关卡
Nobody ever drowned in sweat	15G/铜	完成"Heavy Metal"关卡
Ghost rider's here!	15G/铜	完成"High Value Target"关卡
Sierra Foxtrot 1079	15G/铜	完成"Sangre del Toro"关卡
Thanks for the smokes, brother!	15G/铜	完成"No One Gets Left Behind"关卡
Save me some cheerleaders.	15G/铜	完成"Zero Dark Thirty"关卡
Turn on a light.	15G/铜	完成"Force Multiplier"关卡
P.S. Invasion cancelled, sir.	30G/银	完成"Airborne"关卡
It sucks to be right.	50G/金	困难难度下完成"Airborne"关卡
New Shiny Gun	15G/铜	收集 5 把模型枪械
Guns Guns Guns	50G/金	收集 15 把模型枪械
方法	杀敌后多捡敌人的武器，这样就会获得模型，收集 15 个即可。	
Link to the Past	15G/铜	破坏一个 satellite uplink（信号站）
Communication Issues	15G/铜	破坏 15 个 satellite uplink
Complete Blackout	50G/银	破坏所有的 satellite uplink
Ten Blades	15G/铜	用刀杀死 10 名敌人



名称	分值	解释
Taxi!	15G/铜	驾驶任何地面交通工具 5km
Destruction	15G/铜	破坏 100 个物件
Destruction Part 2	30G/银	破坏 1000 个物件
方法	物件包括很多东西，只要能用枪打爆的都算，通关之前便能获得	
Demolish	15G/铜	摧毁 1 栋建筑物
Demolish Part 2	30G/银	拆毁 50 栋建筑物
方法	推荐在"Heavy Metal"这关完成，使用 UAV 反复破坏建筑	
Assault Rifle Aggression	15G/铜	使用突击步枪杀死 50 人
方法	使用 AEK–971 杀敌 50 即可	
Sub Machine Gun Storm	15G/铜	使用 SMG 类武器杀死 50 人
方法	最后得到的 AKS–74U 同样可以用于反复刷房间	
Light Machine Gun Lash Out	15G/铜	使用轻机枪杀死 50 人
方法	PKM LMG 和 Type 88 LMG 都是比较常见的机枪，多杀敌即可	
Sniper Rifle Strike	15G/铜	使用狙击枪类武器杀死 50 人
方法	M95 和 T88S 在前期就可以拿到，一直使用即可	
Wall of Shotgun	15G/铜	使用霰弹枪杀死 50 人
方法	最后一关队友扔给你一把霰弹枪，刷完几个房间返回存档点继续刷	
网战奖杯/成就		
Multiplayer Knowledge	15G/铜	升至 10 级（Sergeant I）
Multiplayer Elite	50G/银	升至 22 级（Warrant Officer I）
Assault Expert	15G/铜	突击模组中解锁 3 件武器
Engineer Expert	15G/铜	工程模组中解锁三件武器
Medic Expert	15G/铜	医务模组中解锁三件武器
Recon Expert	15G/铜	雷达模组中解锁三件武器
Battlefield Expert	50G/金	任意模组的所有武器或交通工具全部解锁
15 Minutes of Fame	15G/铜	一场比赛游戏时间超过 15 分钟
Mission... Accomplished.	15G/铜	一场比赛中使用匕首、M60、RPG 各干掉一人
Pistol Man	15G/铜	使用每一种类的手枪杀死 5 名敌人
Airkill	15G/铜	使用直升机压死任意敌人
Et Tu, Brute?	15G/铜	用刀攻击 5 名友军
Demolition Man	15G/铜	摧毁房子时让砸死 20 人
Careful Guidence	15G/铜	使用固定的 RPG 击落一架敌军直升机
The Dentist	15G/铜	使用维修工具爆头杀死一人
Won Them All	15G/铜	所有线上游戏模式都胜利过
Squad Player	30G/银	五次赢得黄金肩章
Combat Service Support	15G/铜	补给、维修、治疗、复活、据点警示等行动各进行 10 次
Award Aware	15G/铜	赢得 10 个独一无二的奖励
Award Addicted	15G/铜	赢得 50 个独一无二的奖励
Bad Company Elite	白金	获得其它所有奖杯

© 2010 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved

单机关卡流程（含收集要素）

单机模式的奖杯／成就都非常简单，流程部分已经列出了全部卫星站的位置，如果选择HARD难度的话，通关时即可完成所有线下奖杯／成就。

Operation Aurora

本关主要是让玩家熟悉一下操作，而且舞台也是以二战为背景。游戏初期可能会因为跑步时屏幕的晃动而使玩家感到晕眩，只要习惯了这种晃动即可。基本的一些操作提示都会在本关中解说，玩家只要照做即可。上岸后首先会看见两个日本兵，悄悄靠近用刀子干掉，之后继续前进队长会给我们一把TYPE100冲锋枪，在前方还能捡到6连发的半自动步枪。一路杀敌后来到绳索处，爬上后继续前进会碰见一个看似科学家的人，从他口中说出的“黑暗兵器”这四个字着实让众人费解了好一阵子，不过天空中奇怪的巨响让我们都感到恐怖。此地不宜久留，带着他继续前进，随后冲进敌人潜艇基地，与这里的同伴汇合，并且抢夺潜艇，之后顺利开展大逃亡行动。

突如其来的海啸、天空中奇怪的巨响，那一定是所谓的“黑暗兵器”，但这具体是个什么东西呢？正当我们抬头望去时，只看见袭来的浪头高达数米，转眼间便把我们卷入了大海之中……



信号站：无

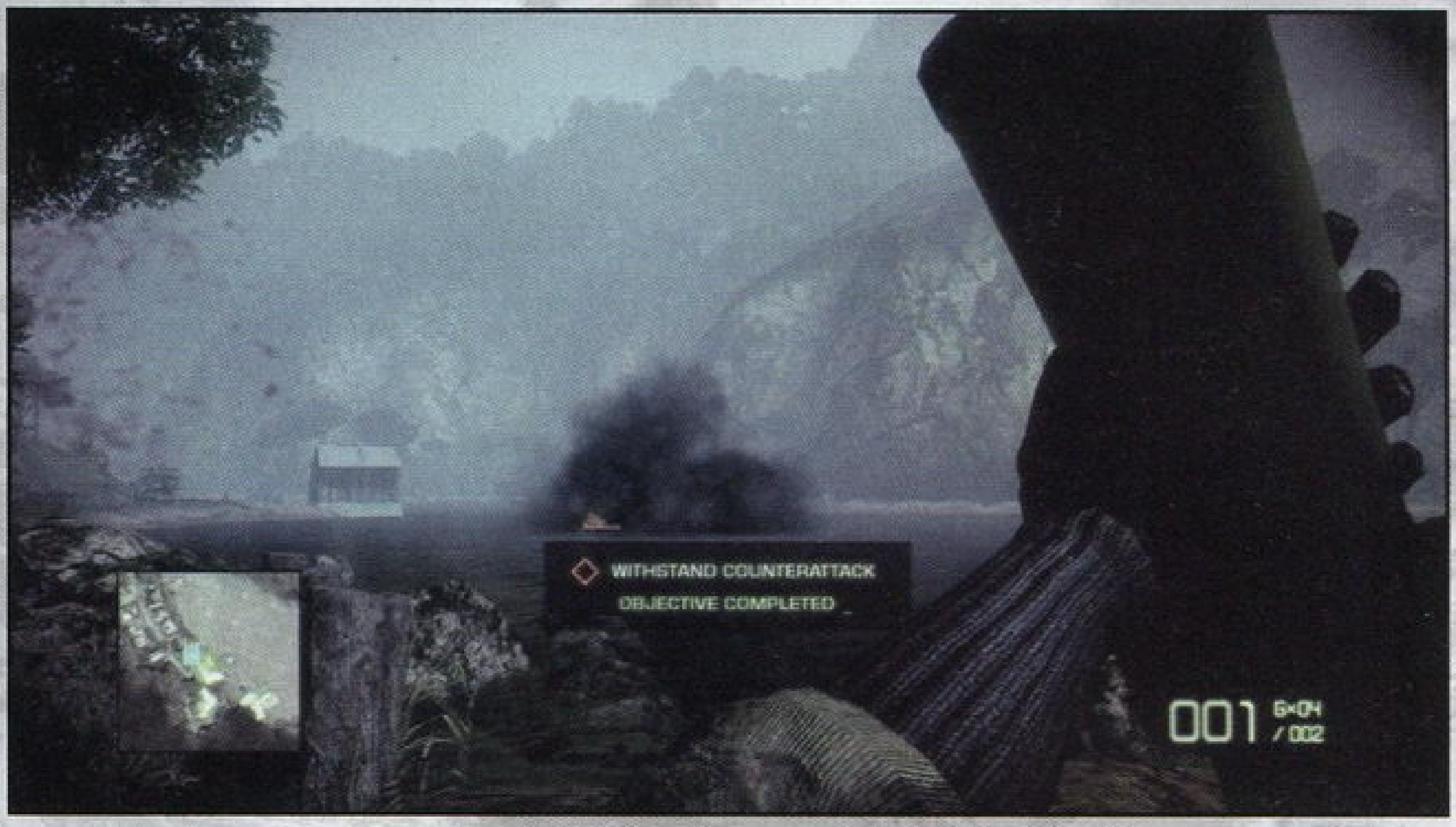
Cold War



画面回到现代，冰天雪地之中，我们就是“恶人连”。本关初期的目的就是潜入作战，只要跟着小队行动就能干净利落地扫除敌人。注意干掉敌人后可以收集到其武器，所以不要漏掉，收集到模型后可以打开菜单查看。前进到指定地点会看见敌人的一个头目，无奈我们只能眼睁睁地看着这个同伴被杀，之后听从指挥潜入屋子。接下来的战斗都是以近战为主，所以换上机枪是最好的选择。切记屋子都是可以破坏的，依次扫清躲在房子里的敌人后一辆坦克出现。此时马上躲回房子里，不然挨坦克一炮可就直接挂了，躲在远处拿出目镜做空中支援，然后等待飞机轰炸。

第二阶段会与大批敌人遭遇，而且他们偶尔会扔手雷过来，注意提示。到达指定目标后，上车和敌军展开一场追逐战。本关的难点也在这里，一定要用榴弹发射器来对付敌人的摩托与装甲车，机枪的威力实在太小，后期还有敌人直升机扫射，对付摩托和装甲车一定要准，靠近了再打。

信号站：无



Heart of Darkness

坐在直升机上的感觉对众人来说并不是一种新奇的体验，不过碰上这样的驾驶员确实是头一次，幸好这枚RPG擦过了直升机，要不然一群人早就完蛋了。来到地面后跟着队长行动，进入村庄后真是一片狼藉，没人知道发生了什么。地面上有一把AEK-971可以收集，别忘记了。检查完毕后，突如其来的敌人让众人提高了警觉，或许这是一个陷阱也说不定。依靠躲在房子里的优势，我们可以很轻松地消灭掉正面的大部分敌人，注意有几个敌人还会从旁边绕过来扔手雷，一但房子被破坏，我们只好寻找新的掩体了，最后一个手拿RPG的敌人会突然冒出来，立刻干掉。随后敌人的快艇会出现，拿上之前那个敌人手上的RPG，边躲边靠近快艇，赏它两发导弹就能搞定。注意快艇的速度比较快，所以需要一点提前量，最好的时机就是等快艇调头时。

随后玩家需要驾驶快艇来到敌人的据点，接下来的任务就是扫荡这里，没什么难度，在我方空降点附近能够找到新武器与信号站。这里拿到的T88 S-R非好好用，几乎一枪一个，而且准度其高无比。最后一个据点没有多少敌人，但要注意他们手持霰弹枪，所以还是远距离干掉比较安全，到达指定目的地后本关结束。

信号站：




■信号站就在武器箱的后面。

Upriver



任务一开始会发现敌人的哨所，悄悄地用刀子干掉敌人，之后便能使用狙击枪来掩护我方队员进攻了。此时要听观测员的指挥，开枪的时机只能与雷声重合，不然会被敌人发现。狙击掉6个敌人后全队集合。往丛林深处前进时一定要小心草地里的陷阱，建议蹲下慢慢前进，之后拆除陷阱便能安全通过了。扫荡完后来到敌人的一处据点，这里有两个高塔。先狙击掉塔上的敌人，然后跳入河中从后面绕过去，接下来清理掉据点内的所有敌人，一路追踪至最后一个基地，在最后关头一辆坦克会撞出墙壁出现在我们面前，此时大量敌人涌入，不要理睬这些敌人，回头拿上RPG对着坦克猛攻即可。干掉坦克后快速穿过大门，接下来会看见敌人胁持人质慢慢靠近直升机，玩家需要用手枪精确地瞄准将敌人击毙，之后救出少校。

信号站：







Snowblind



“从没有看过如此的场景”队长说到。那种爆炸究竟是什么？导弹么？从此处开始，玩家必须步行前往爆炸地点一探究竟，调查完毕后会有大票敌人出现，接下来的任务就是确保黑匣子的安全，手拿RPG的敌人会优先攻击它，玩家最好站在屋顶使用狙击枪一个个消灭，其他敌人交给同伴搞定，第二批敌人会从右面出现，同样爬上房顶干掉拿RPG的敌人。最后还会有一架直升机增援，快速拿起地上的RPG把它轰下来。

接下来单独行动会受到诸多限制，首先由于天气关系，屏幕上会出现雪花，其次是大雪天气，举枪瞄准时很清楚地会感觉到手在不停地发抖，就这一点来说，游戏表现地非常真实。我们要做的就是不断前进到屋子中取暖，然后继续前进到指定目的地，途中的敌人可杀可不杀，纯粹取决与玩家。

信号站：





Crack the Sky

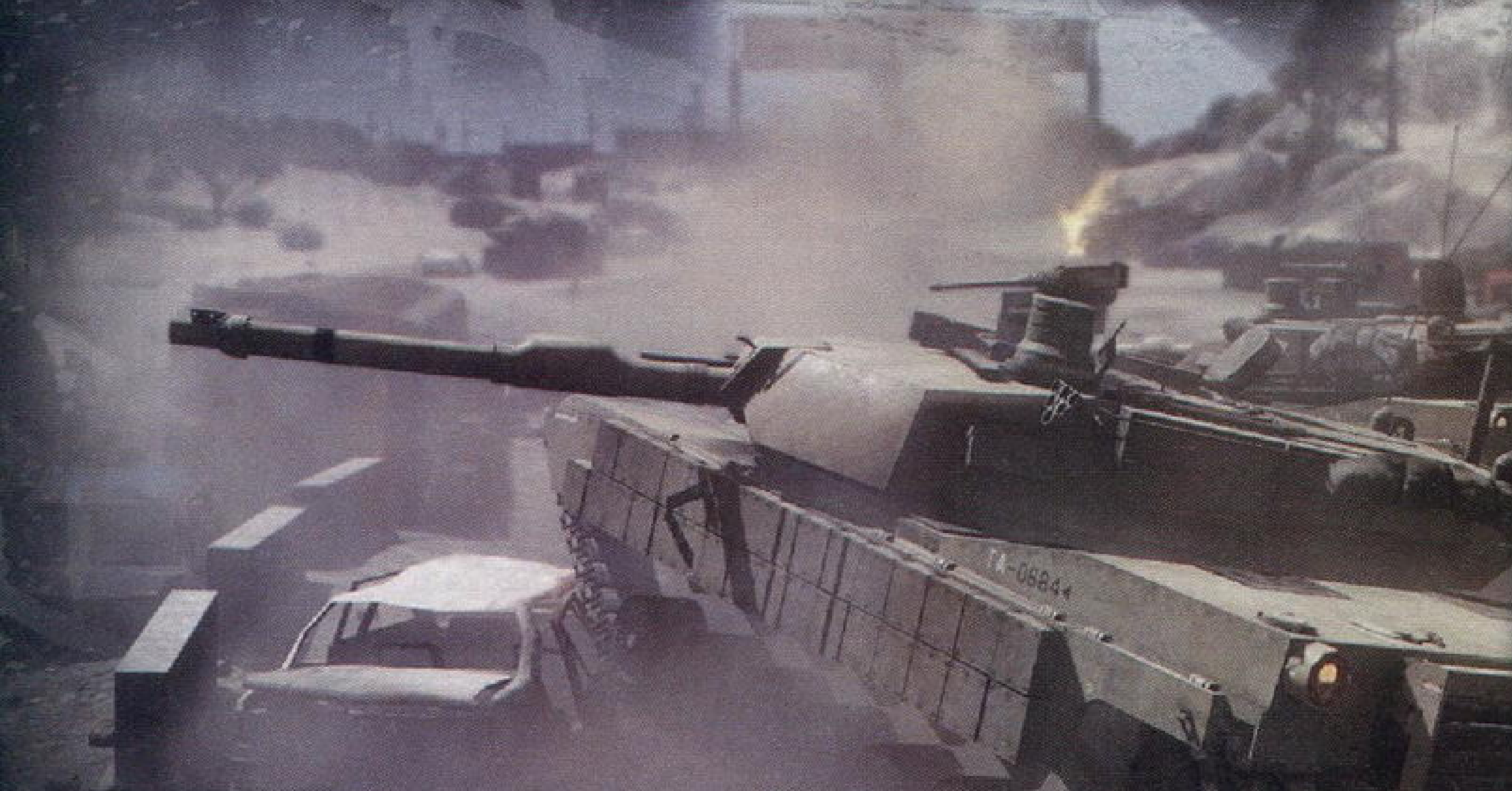


一开始的任务是使用直升机上的火神炮牵制敌人，特别注意要优先干掉手拿RPG的敌人，场景中的油桶可以好好利用。下降后一路顺着高塔前进，压制敌人的据点。来到控制室前会有大量敌人，推荐用机枪猛扫。继续压制敌人的几个据点，这里有很多手拿RPG的敌人，而且他们会不断地扔手雷上来，掩体会慢慢被破坏，所以最安全的打法就是拿上狙击枪在后面逐一干掉。之后在雪地上演一场汽车追逐战。注意榴弹不要使用过于平凡，因为爆炸溅起的雪花会阻挡玩家的视线，一不小心就会冲出峡谷酿成车毁人亡的惨剧。

信号站：







Heavy Metal



本关几乎都是使用载具作战，所以观赏性极佳。初期驾驶坦克摧毁敌人两个雷达站，之后继续前进与友军一起摧毁敌人基地，在坦克强大的主炮面前，这纯粹没有任何难度。接下来要控制无人侦查机摧毁敌人的对空炮台，全灭后继续驾驶坦克前进，路上同时出现了敌人的装甲部队，不过数量不多，优先击破坦克，随后对付装甲车。再前进不久就能看见敌人占领的城市，跳下坦克使用望远镜引导轰炸机，摧毁四处目标后任务基本算是完成了，随后只要消灭残余敌人即可。

信号站：

■在控制UAV之前，往上走能来到一个高塔之下，信号站就在塔下。



■扫荡残余敌人时，进入左侧的屋子里有信号站。



High Value Target



一开始坐在悍马车上控制机枪，前进一小段山路后便会中敌人的埋伏。山顶上都是手持RPG的敌人，用机枪快速消灭，注意山顶有一些油桶，对自己枪法没有信心的玩家可以好好利用一下。车队遭到埋伏后任务还是不变，路上会碰上好几波零散的敌人，都可以轻松用机枪解决。下悍马之后遭到轰炸，此时切记快速躲进屋子里，不然会被炮弹直接炸飞，屋子里同时会有敌人埋伏，小心前进即可。之后穿越下水道来到了敌人的指挥所，正当众人从敌人指挥官口中套话时，不知哪来的爆炸把众人炸得搞不清方向，而那只老狐狸倒是一溜烟跑了……

信号站：


■刚下悍马后前方不远就能发现。


■在进入下水道前会有一个信号站。

Sangre Del Toro

夺下敌人的吉普车后别忘记远处还有一个敌人在跑，用狙击枪干掉吧。接下来的任务就是控制三个区域中的电脑，由于场景非常大，所以必须靠吉普车移动。首先去地图左上的Charlie基地，这里的敌人很少，而且很容易对付。最高处有一名狙击手隐藏在墙壁后面，注意队友的提示。到达山顶后敌人的直升机会突然出现，可以用前方的火箭发射器干掉，也可以拿起RPG干掉。之后前往下一个Bravo基地，此处是个碉堡，慢慢清理掉敌人小心推进，到最上层时敌人已经做好了埋伏，玩家只要用狙击枪远距离干掉即可。需要注意的是，一旦占领这里的电脑，那么剧情后是无法再回去的，所以武器与信号站要尽早回收掉。

最后一个Alpha据点虽然有很多狙击手，但只要小心前进并无大碍，而且那些狙击手在房顶非常明显的位置攻击玩家，很容易看见。接下来只要驾驶吉普车迅速冲进Alpha基地即可，路上的敌人可以完全无视。剧情之后原路返回，这时玩家会单独行动，依照指示前往各个控制器，中途有油轮挡住的地方需要玩家用手枪打爆上方的油桶来制造新的通路，之后前进的路上会有1对5的战斗，迅速扔几个手雷即可搞定，潜入船舱内任务结束。

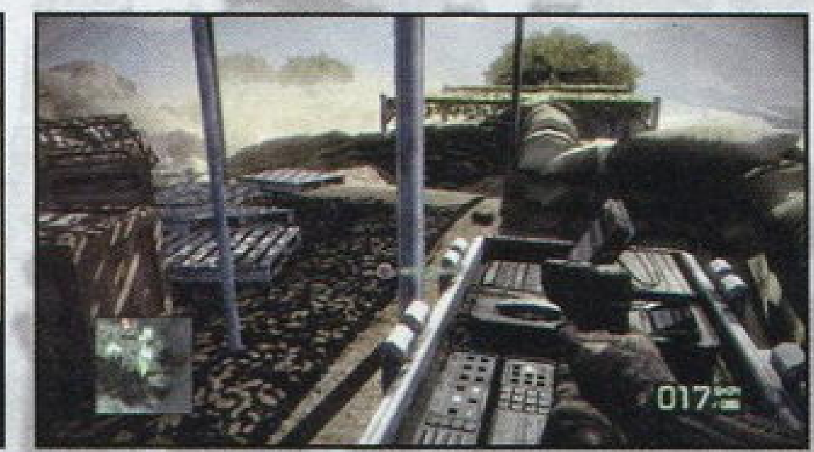


信号站：




■上楼梯时要注意这里，前面的房间里有一个信号站。





No One Gets Left Behind



一开始就和我方队员分散了，迅速穿越森林与我方队员汇合，目前只有两个人。接下来我们要面对大量敌人，拿起狙击枪靠着窗户慢慢干掉所有敌人，他们会不断靠近房屋，尤其要注意那些手拿RPG的敌人。全部干掉后会出现一辆坦克，屋子后方有RPG，两发就能搞定坦克。继续前进终于和所有队员汇合，不过我方直升机驾驶员被敌人俘虏，要继续任务的话必须先救出他。一路上消灭所有敌人，据点中有很多重机枪，用狙击枪逐一干掉，千万不要贸然前进，被扫几下屏幕就会泛红。接下来是一场精彩的村庄全灭作战，玩家只要控制着直升机上的火神炮即可，原本下飞机后任务就能顺利结束，没想到一群人却被少校出卖。俗话说"螳螂捕蝉黄雀在后"少校并不是为了国家的利益，而他的下场同样是被出卖，正当众人要被枪决之时，带眼镜的飞行员酷哥及时出现拯救了众人，但酷哥却永远地离我们而去……

信号站：








■场景的右侧有一个房子，里面有一个信号站。

Zero Dark Thirty

本关多为巷战，推荐机枪类武器，不仅威力大而且子弹多。小心前进后会碰见敌人的破击炮攻击，这里要运用时间差慢慢往前推进到下水道，炮弹着地点比较分散，最好一口气跑下去。来到下水道后还会遇到大票敌人阻截，其中有很多狙击手，如果没有狙击枪的话可以用机枪点掉，下水道里还会出现敌人的增援部队，他们手持霰弹枪，火力比较猛，依靠掩体慢慢靠近干掉。之后来到下水道里侧，敌人会突然炸开墙壁冲进来，快速举枪干掉即可。关卡的最后关头会有一辆着火的吉普车冲过来，可以拼命开枪将其打爆，也可以跳回去躲避。



信号站：

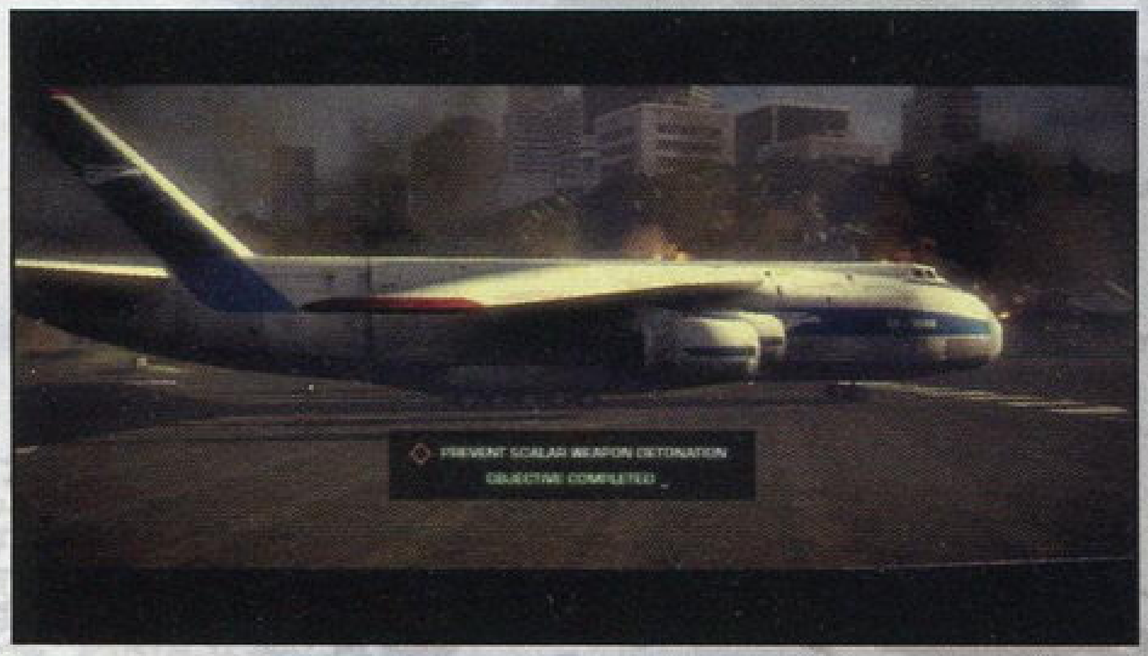








Force Multiplier



本关非常短，而且比较简单，都是几波杂兵清理战。起初一定要躲在掩体后面慢慢干掉右上方的敌人，同时注意前方的敌人会包抄过来。右上方的敌人不仅会用机枪扫射你，而且还会使用RPG轰你，手雷也是一个劲地往这边扔。小心干掉以后前方会有一个武器库，建议换上霰弹枪与机枪，接下来的战斗也和前一关类似，不过敌人数量倒是少量很多。来到下水道后只要跟着队长跑，然后爬上跑道钻入飞机即可结束。

信号站：无

Airborne



迅速用刀子干掉最近的一个敌人，记住要迅速，跑过去就给他一刀，之后拿起他的AKS-74U。远处的那个敌人会拿起刀子朝你冲过来，举枪干掉。之后都是一些近距离的遭遇战，小心前进即可。在进入武器库前时，队友对扔给你一把霰弹枪，这可是近战的超级利器，推开舱门后会看见敌人扎堆，用霰弹枪快速清理掉即可，10发子弹完全够用。之后来到驾驶室发生剧情，接下来去武器库干掉那个“黑暗兵器”吧，用C4炸开玻璃后对着发光的核心开枪，核心裂变之后再对着Kjrienkd开枪。正当我们打算跳伞逃命时，Kjrienkd居然还要和我方队员抢降落伞，追出去后先等待一段时间，慢慢靠近可以看得比较清楚，之后用手枪收拾掉他吧。游戏的结局并不是整个故事的完结，“恶人连”的任务还没有结束，而英雄们的事迹却在此告一段落。

信号站：无

网战感受——《战地2》对《使命召唤》对《杀戮地带2》

网络问题

特别是对于FPS游戏来说，在对战时或多或少都会受到网络的影响，这点都是玩家们必须注意的一个环节。幸亏《战地2》的网络环境还算不错，在对战时稍微能感觉到一些延迟，不过总体来说并没有什么大碍。不过《使命召唤 现代战争2》却用了缩小PING值的方法来保持好信号，这也限制了与世界其他玩家交流的机会。最后《杀戮地带2》的服务器是我见过最强的，就算和美国玩家在一个房间里游戏，PING值都能稳定在一个可以接受的范围，但由于电信老存在不间断掉线的问题，所以感到非常惋惜。



手感

任何打枪游戏都会有一个“手感”，这个所谓的手感就是玩家在操作时的感受，包括跑步、移动、开枪、蹲下等等动作的适应性。相信《战地2》的手感和《杀戮地带2》比较接近，因为两者跑步时屏幕都会晃动来突出重量感，而且开枪时也有一个共通点——飘。所谓的飘就是很难瞄准敌人，特别是《战地2》中使用狙击枪，如果摇杆推得太重，那么很难打中移动中的目标。玩家要适应这种手感还是要相当长的一段时间。就手感这点来说，《使命召唤》就比较符合大众口味，至少很多玩家都不会在跑步时感到眩晕，而且开枪等等动作也是非常利索。《战地2》中的巴雷特由于太过真实，换个弹夹显得尤为费劲，而《使命召唤》中的巴雷特可以连发，而且换弹夹也快很多。

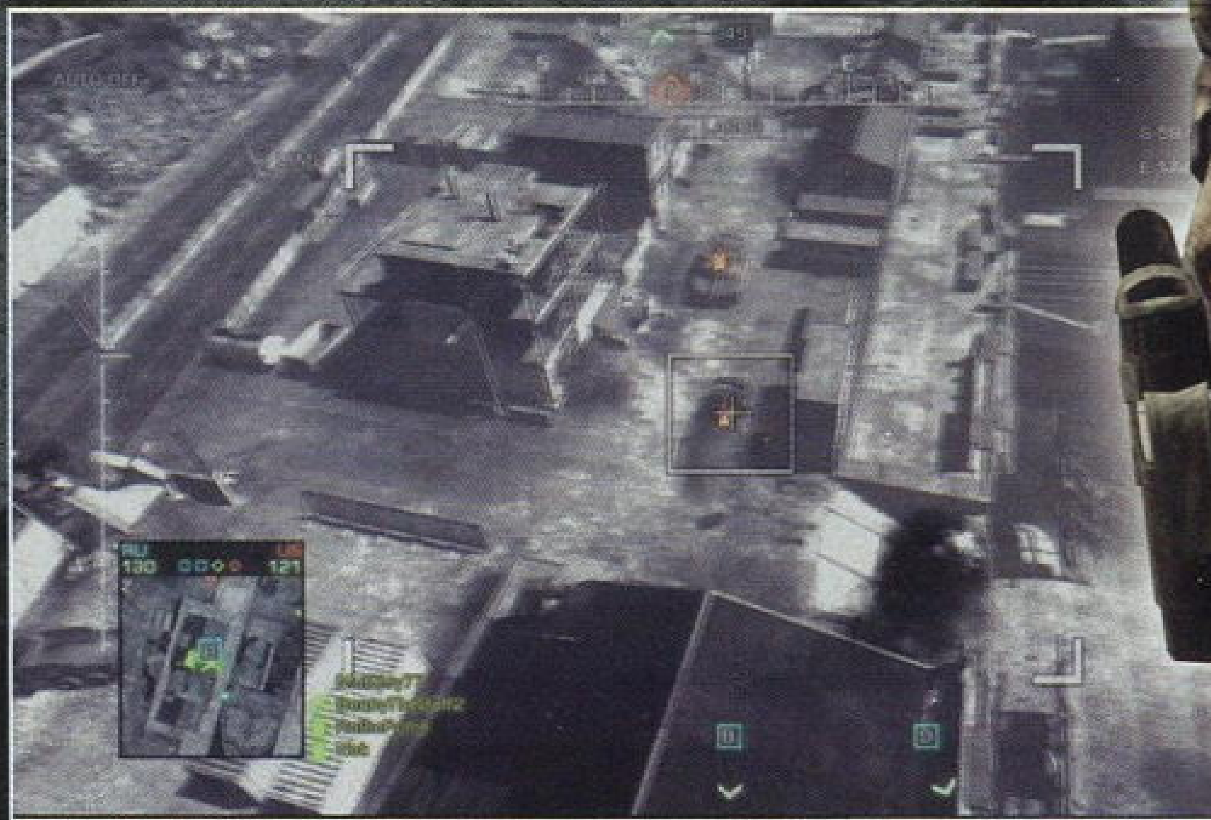
平衡性

网战的平衡性还是很显而易见的，如果这三款游戏都玩过的话，肯定会得出以下结论——《战地2》=《杀戮地带2》>《使命召唤》。《使命召唤》的网战主要是以个人技术占主导地位，只要你够强，就算是1对6都能赢得胜利，而且那么多技能与连杀奖励都是为个人而设计的。但相反，《战地2》与《杀戮地带2》的网战就以团队配合占主导地位了，由于手感的问题让高手很难连续干掉3个以上的敌人，而且每一个职业都有局限性，你只能在这一方面发挥到最好，要是缺少了其他职业，就算面对一群菜鸟也只能败下阵来。所以相辅相成的职业系统不仅使得游戏更耐玩，无形之中也束缚了玩家的全面发挥，个人英雄主义几乎不会在《战地2》与《杀戮地带2》的网战中出现。

特色



除了上述所说的几点之外，这三款游戏都具有自己的特色。我想不仅仅是这三款游戏，每个主视角游戏的网战部分都应该设计出其特色，要不然玩家只能依靠画面上的好坏来选择游戏了。《战地2》的特色之一就是在于无论单机还是网战，建筑物都是可以破坏的，试问你以前玩过多少建筑物能破坏的FPS游戏呢？就这一点来说，《战地2》还是比较真实的，《杀戮地带2》中的机枪扫射到墙壁后会产生墙壁剥落的效果，但毕竟没有魄力做到把整个房子都拆了的效果。所谓有失必有得，《战地2》虽然做到了，但在游戏画面上要比后两者差上一截，要是能够兼得鱼和熊掌的话，那么《战地2》的网战绝对称得上“一枝独秀”。



大家好，许久不见的“游戏 3.0”栏目又与大家见面啦！如今网络对于游戏机来说越来越重要，除了网络对战，越来越多的游戏都加入了下载内容，顶级大作更是个个不肯落于人后。不过由于各种原因，很多玩家暂时与网络无缘，但这并不代表大家就对网络丧失了兴趣。从大赏的读者来信看，对于“游戏 3.0”这样一个栏目大家还是持赞赏态度的。本期“游戏 3.0”除了继续奉上这方面的内容之外，还有讲述 3 月 1 日事件中 PS3 玩家的惊魂日记，大家不要错过。

游戏 LIVE 惊现作弊狂潮

在春节之前，LIVE 上排名第一的成就高手只有 30 余万点成就，没想到春节一过，这个成绩只能排到 50 名以外了。目前成就点数在 60 万以上的有两人，50 万以上的竟有 27 人之多！

15 天时间要想刷出 60 万点成就来是不可能的，即使《降世神通》在全世界每个国家和地区都发行一个成就独立的版本，只能刷出 22 万 6000 点成就来，这还是算上了南奥塞梯和阿布哈兹后的结果。60 万成就也代表着此人至少玩过 600 个游戏，对于普通玩家来说，别说是玩到，看也看不到这么多 X360 游戏啊？

所以说真相只有一个，那就是——作弊。这些人使用了一个名为 Profile Editor 的作弊工具，该工具可以在你不玩游戏的情况下便改出该游戏的成就。不过成就犯们也不用灰心，因为这个软件的漏洞很多，用它来修改成就会留下无数破绽。如果微软要查的话肯定是一查一个准儿。

那么明知自己的手段不堪一提，为什么还要作弊呢？我想这和黑客的心理应该是一样的，何况在成就上作弊还不算犯法，最多就是把账户 BAN 掉而已。早期微软还曾经给作弊者的玩家卡上打上 CHEATER（作弊者）标记，结果反而引来一群人争相效仿，深以获得这个与众不同的标记为荣。所以后来微软就直接



BAN 你没商量，这就好比电视台对裸奔新闻采用口播一样，肯定会让部分人收手。

（截稿前微软已高举屠刀，BAN 掉了大量作弊的人，请作弊者自重。）

分享 我的黑色情人节

去年有部电影叫《我的血腥情人节》，而今年我在《恶魔之魂》中经历了一次“黑色情人节”。

《恶魔之魂》对于新人来说有一个非常晦涩的系统，被称为“灵魂倾向”。所谓“灵魂倾向”就是根据玩家在游戏中所做的事情，将灵魂分为黑白两大倾向。灵魂越黑暗，则游戏难度越大，不过许多特殊任务和道具的取得必须在灵魂倾向黑暗的情况下才能取得。

2 月 10 日，放假在家的我又因为奋战《恶魔之魂》而玩到了凌晨 3 点多，我对这个晚上的表现很满意，不但拿到了几个重要装备，而且还把两个关卡的灵魂倾向刷成了纯白状态。中午醒来，第一件事就又是开机继续《恶魔之魂》。起初没觉得如何异样，当我一次又一次被普通杂兵两，三刀砍死后就开始觉得这游戏哪里有些不对劲了。昨晚还轻松秒杀的敌人，现在都变得如此凶猛了？调出游戏中的“灵魂倾向”界面，着实把人吓了一跳。整个画面漆黑一片，代表 5 大关卡的石碑如墨条般树立在那里。我从来没有见过“世界全黑”是什么样子，这下算是见识了。我昨晚到底干了什么？是我玩游戏沉迷中干了傻事？难道我无意中杀死了无辜的 NPC。当时我真有点怀疑自己是不是玩傻了。关机休息，出门清醒一下吧。

晚上开机再度登录《恶魔之魂》，结果恍然大悟。游戏公告栏上更新道（大意）：为纪念《恶魔之魂》发售一周年，感谢玩家们的支持，2 月 10 日～15 日期间，游戏的“灵魂倾向”将被设定为最黑暗化……原来从现在开始《恶魔之魂》开始搞特别活动，哀嚎声顿时响彻整个服务器，“我很难过，请给我评价”的求助符数量明显增加。

以上就是寒假期间，我个人最深刻的游戏体验。现在《恶魔之魂》的港版中文 best 版已经发售，有消息称《恶魔之魂 2》已在开发。如果你有机会请尝试一下这款传说中的作品。

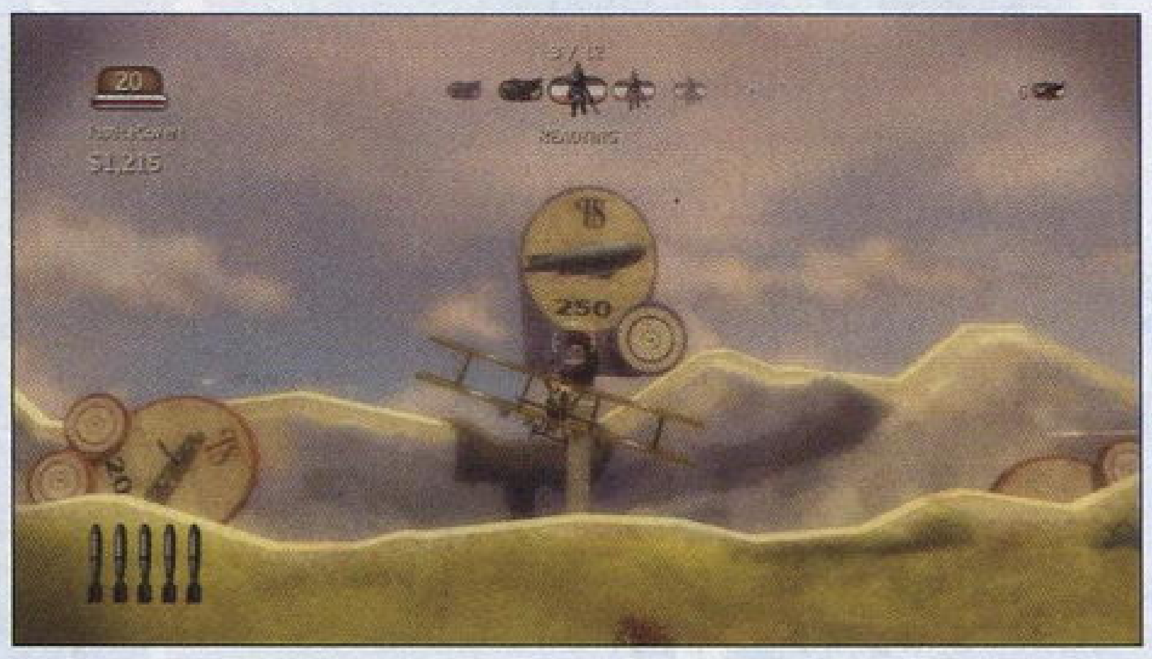
■文：ACE 飞行员

游戏 XBLA 佳作推荐：《玩具兵团》

近期 XBLA 上出现了一款不错的游戏：《玩具兵团》（Toy Soldiers）。这是一个塔防性质的游戏，不过却有其独到之处。第一，游戏的背景是第一次世界大战，在我的印象中以一战为背景的游戏真是少之又少。（难道正如初中历史课本所说，这是一场帝国主义国家狗咬狗的战争，因此各国都羞于提起么？）一战时的武器装备与二战差得可就太远了，光是空战就足以让不懂军事的人看得下巴落地喽！游戏既然叫玩具兵团，所以你不用担心看到残酷场面，但游戏还是在历史气氛上花了不少心思。

第二呢，就是本作居然可以控制自己布的防御塔，只要你选择这个单位就能控制它。自己控制的防御塔就是不一样，而且游戏还设计了各种奖励，让你一用就上瘾。游戏中共有 5 种防御塔可以选择，均可升级，到了后期还有 4 种陆空载具可以选择（包括当时刚刚被发明出来的坦克），打起来非常过瘾。而敌人方面也有 BOSS 级的强敌登场，这个时候你就得亲自上阵了。


▲游戏中收录了不少著名战役，当然和史实就不相干了。


▲开飞机时攻击敌人的感觉很好，这哪里像是个塔防游戏。

除了以上两大特点，游戏的耐玩度也是不错的。通关一次之后就可以选择德国方面进行游戏，在关卡完成特殊条件有物品补给箱可拿，满足特定条件还可以取得两件给虚拟人偶装备的道具，从这一点来说，1200 点 MSP 的价格就不显得贵了。而且，本作还支持在线多人同乐哦，这在塔防游戏中可是不多见的。最后补充一句，本作还有中文版哦！

"3月1日"的消失

PS3闰年虫事件 24小时亲历笔记



■文：九兵卫

如果你拥有PS3，如果你恰恰在2010年3月1日打开自己的主机，相信这对你而言无疑是个不平凡的一天。小小程序错误是如何引起波及全球PS3玩家的蝴蝶效应？笔者将以纪实的形式把PS3闰年虫事件24小时笔记呈现给大家，让我们亲历消失的"3月1日"。

2010.3.1

[08点00分]

2010年3月1日，3月份的第一天，在平常不过的一天。因为是星期一，大部分人开始了新一周学习和工作生活的日子。或许由于前一天是元宵节，即使是休息在的玩家，大都也因为晚上熬夜打机而蒙头大睡。而接下来24小时内发生的事情，没有任何征兆。

[08点30分]

极少数特别勤快的人，刚刚过8点，他们便起床刷牙洗脸，习惯性地打开PS3。不过进入XMB界面后，他们发现画面中出现"无法与服务器通信"、"DNS错误"的提示，PSN貌似无法正常登陆。当然，这对于PS3用户来说是经常遇到的事儿，网络的不畅、路由器的故障、或者来自PSN本身的维护，都会出现这样的错误提示。简而言之就是PS3暂时上不了网。面对这种虽不上意外的"意外"，这部分极少数的人或者继续蒙头大睡，或者呼吸着早晨清新的空气出去遛弯了。

[09点10分]

除了无法正常连接网络，一些人陆续发现游戏的奖杯似乎有些不对劲，甚至在进入游戏前就会出现奖杯读取错误的提示。对此感到不理解的玩家，首先想到的是自己的游戏是否出了问题，又或是版本需要更新。

[10点20分]

临近中午，越来越多的人起床开机进行游戏，于是他们发现了同样的问题。渐渐地有玩家在论坛的揭示板以及讨论区发帖，反映自己所遇到的问题。更不可思议的是，部分游戏的奖杯数据读取发生错误后，玩家还会被强行退出游戏，这些情况都是以前没有遇到过的。此时，一些玩家心中出现了不安。

[11点00分]

距离有玩家报告PS3出现的种种情况已经过去了1个多小时，尽管似乎并不是所有的人都遇到这种困惑，但显而易见，出现问题的已经绝对不是个例。玩家的疑惑从最开始对某个游戏或者外面网络连接方面转移到主机本身。网络中各大论坛相关的讨论帖开始爆发性增长……

[11点45分]

遇到问题后，大部分玩家的第一反应就是："我的主机是不是也出毛病了?"依托网络上的信息交流，可以断定的是几乎所有老版本PS3都遇到了同样的问题。此时，新的问题出现了，有部分玩家称，即便自己并没有连接网络，使用PS3运行游戏时还是会发生错误。除了奖杯会丢失、主题以及下载游戏也会丢失，甚至存档也会被破坏、而且连游戏都无法进入，事情似乎变得越来越严重了。

[11点53分]

不仅在国内，日本、欧美以及亚洲其他国家也接二连三地报告出同样的问题，这就像一场瘟疫，只用了数小时便在全球大规模爆发。通过网络的传播以及玩家之间的口耳相传，几乎所有的PS3玩家都得知了这一信息，人们开始推测故障的原因并等待SCE的官方声明。

[12点00分]

由于国内大部分PS3用户均为港版机，所以当SCE在香港官网上公布维护公告时，中国玩家都十分关注。几乎是同时，日本以及世界其他各地的SCE官网也陆续发表声明。声明中称PSN遇到未知错误，SCE目前正在积极进行维护。维护时间为3月1日，而结束时间为直到修复这一问题为止。

[13点05分]

虽然有了官方公告，但问题的原因没有搞清楚，大部分PS3用户还是没办法完全放心。综合来自全球各地的信息，少部分聪明的玩家找到了出问题的主机所表现的共同症状，那就是这批主机的系统时间有着严重错误，从2月28日本应跳转至3月1日，但PS3显示的却是2月29日或者其他时间，甚至有些主机还"穿越"回到了2000年！即使手动调整这些时间，主机重启后错误依旧。此外还可以确定的是，只有老型号的PS3才会发生故障，而超薄型PS3在使用过程中则不会出现任何异常。

[13点32分]

PS3主机的异常是由系统时间的错误所造成的，这已经在玩家中达成了一致共识。计算机硬件的基本常识告诉我们，系统时间是存储在主板信息中的。而那些称3月1日凌晨连夜奋战PS3却并没有出现问题的个例，如果系统时间采用的是格林威治时间为标准，这样也能解释得通（中国位于东8区，即是说3月1日早晨8点，刚好是格林威治时间的凌晨零点）。他们不约而同地想到了一个避免问题出现的方法，既简单又直接，那就是——不开机。

[14点00分]

人们给PS3的这次故障起了一个很贴切的名字——闰年虫事件。

[15点08分]

开机就会报错，游戏便玩不成；要避免报错，方法就是不开机，但这样的话同样也玩不了游戏。这个令人讽刺的事件使得主机饭在网络上的口水之争也愈演愈烈。一些X360玩家放言，PS3的这次故障属于严重的硬件问题，已无法通过维护和更新来解



■改良后的超薄版PS3神奇般地躲过一劫。



■闰年虫事件让所有生活在信息时代的玩家惊出一身冷汗。

决，其恶劣性甚至超过“三红”。当然，这样的争论只会让矛盾更加激化。

[15 点 26]

越来越多的人开始尝试各种方法来解决问题。很多人尽管明知启动游戏会造成奖杯与存档的丢失，但依然抱着侥幸的心理去尝试，结果都是徒劳的。

[16 点 00]

群众的智慧是无穷的，下午 4 点左右，终于有人通过将主板电池放电的方法成功地解决了所有问题。一时间众多玩家纷纷效仿，该方法被证实成功有效。但限于每个人的动手能力不同，加上 PS3 主机各个时期主板型号与构造千差万别，大部分玩家还是选择继续保持关机、继续观望更好的解决方法出现。

[16 点 43 分]

谣言开始越传越离谱，有人称闰年虫已经明显不是 PSN 的漏洞，SCE 是在搪塞玩家拖延时间，还有一些危言耸听的言论则直接将 SCE 的这次闰年虫事件划归到和前段时间丰田、日产“召回门”事件同样级别的商业丑闻。由于在国内购买的主机无法享受正常的质保和维修服务，很多人开始思考是否要依靠自己的力量来解决问题了。

[17 点 16 分]

绝大部分在上班或者上学的玩家，得知这一严重问题后也纷纷表示回家后要自己动手拆机放电。

[18 点 40 分]

此时在网络上出现了两种声音，一种是提倡继续关机，静候 SCE 的解决方案；另一种则声称只要是老版本的 PS3 无论开机与否，硬件的故障都是不可避免的，与其守株待兔，还不如主动出击。

[20 点 21 分]

随着更多的玩家拿起螺丝刀伸向自己心爱的 PS3，新的问题产生了。当主机的外壳被打开，不少人都无法准确地找到主板上纽扣电池所在的位置，一些人退缩了，另一些人依然勇往直前。很快，有玩家发现将主机还原后无法正常开机，拆解时的经验不足以及失误让他们的 PS3 彻底“物理性报废”，原本无形的故障直接化为了有形的损失。

[20 点 40 分]

有了前车之鉴，那些原本打算拆机的玩家又重新打消了自己的念头。“不就是一个晚上玩不了游戏嘛”，他们这样对自己安慰道。

[23 点 41 分]

接近凌晨时，折腾了一天的玩家都已经很累了，这一天实在发生了太多的意外。而少数仍然不死心的玩家，依然在等待 24 点的到来，他们希望系统的时间问题会自动解决。

2010.3.2

[00 点 04 分]

验证后得到的结论是：即使北京时间过了 3 月 1 日，PS3 系统的时间还是没有恢复正常，网络、奖杯以及存档的问题依旧无法解决。带着遗憾以及希望，所有人进入了梦乡。

[08 点 00 分]

勤快的玩家抱着碰运气的心理，第二天一早刚破晓就起床打开主机，他们同样惊奇地发现 PS3 居然又可以连接网络了，更新完系统时间后，一些都恢复了原状。之前破损的奖杯也瞬间全部完好无损地呆在了自己的主机里，就像是一场来去匆匆的飓风，一觉醒来后，闰年虫便悄悄离开了我们……

此时 PS3 主机显示的正确时间为：2010 年 3 月 2 日。

以下为 SCE 的官方公告对于本次故障的说明内容：

我们发现 PS3 主机（薄版机种除外）的内置时钟机能将 2010 年辨识为闰年。我们已将内置时钟的日期由 2 月 29 日变更为 3 月 1 日（皆为 GMT），并确认已解决问题，使用者可正常使用 PS3 主机。若 XMB 上显示的时间和日期不正确，使用者可手动或透过网际网路（互联网）进行调整。

为各位使用者造成不便，我们深表歉意。

什么是闰年虫？

解释闰年虫，首先要从我们更为熟悉的千年虫说起。千年虫是指在某些计算机系统、自动控制芯片等中，由于其中的年份只使用两位十进制数来表示，因此当系统进行（或涉及到）跨世纪的日期处理运算时（如多个日期之间的计算或比较等），就会出现错误的结果，进而引发各种各样的系统功能紊乱甚至崩溃。更广泛地讲，“千年虫”还包括以下两个方面的问题：一是在一些计算机系统中，对于闰年的计算和识别出现问题，例如不能把 2000 年识别为闰年，造成该计算机系统的日历中没有 2000 年 2 月 29 日这一天，而是直接由 2000 年 2 月 28 日过渡到了 2000 年 3 月 1 日；另一个是在一些比较老的计算机系统中，在程序中使用了数字串 99(或 99/99 等) 来表示文件结束、永久性过期、删除等一些特殊意义的自动操作，这样当 1999 年 9 月 9 日（或 1999 年 4 月 9 日即 1999 年的第 99 天）来临时，计算机系统在处理到内容中有日期的文件时，就会将文件误认为已经过期或者将文件删除等错误操作，引发系统混乱甚至崩溃等故障。

具体到 PS3 的这次故障，其根源便在于系统在设计时错误地将 2010 年当作闰年，直接导致“3 月 1 日”的消失，取而代之的是完全不存在的 2 月 29 日。

闰年虫的相关案例

案例一：德国银行协会宣称，在进入 2010 年之际，超过 2500 万张德国银行卡可能遭到类似“千年虫”软件漏洞的损害，导致电脑芯片无法识别年份“2010”，从而让使用自动取款机或在德国境内甚至境外分行取款、用卡消费的银行客户无法使用银行卡。

案例二：澳大利亚昆士兰银行卡处理中心的计算机时钟，在越过 2009 年 12 月 31 日之后，反常地直接翻至 2016 年 1 月 1 日，省略了中间的 6 个年头。昆士兰州的很多的企业依靠该银行处理他们的信用卡支付业务，而大量信用卡在 2016 年之前就已经到期失效，直接造成交易瘫痪。

对玩家的启示

回顾这次在家用机历史上较为罕见的闰年虫事件，虽然只有短短的 24 小时，且 PS3 在恢复后没有给大部分玩家带来实际的损失，但从这一事件中获得的启示却让我们受益匪浅：当计算机对我们说“No”，不必感到惊慌。尽管我们身处一个电子、信息以及数据高速膨胀的世界，但不管怎么说，至少如今的虚拟网络中并不存在 Matrix，现实生活里也没有性能堪比“天网”的人工智能，请相信人类的智慧永远是凌驾计算机上的。（笑）

软硬兼施

软硬件实用信息综合报道

HARDWARE & SOFTWARE

随着新年假期的结束，之前的缺货情况已经大为缓解，除了 Wii 与 PSP-3000 由于受到破解的限制，可破解版主机的价格依旧居高不下，其他主机的价格都出现了一定程度的下调。配合即将到来的 3 月游戏大作潮，玩家们在现在购机相信花最少的钱就能获得最大的满足。对于国内玩家来说，目前购买 PS3 不必考虑的肯定是选择港版的 PS3。港版 PS3 不但可以在万一出现问题的情况下拿去香港送修，而且价格也最为稳定，还在纠结购买什么版的玩家可以安心啦。

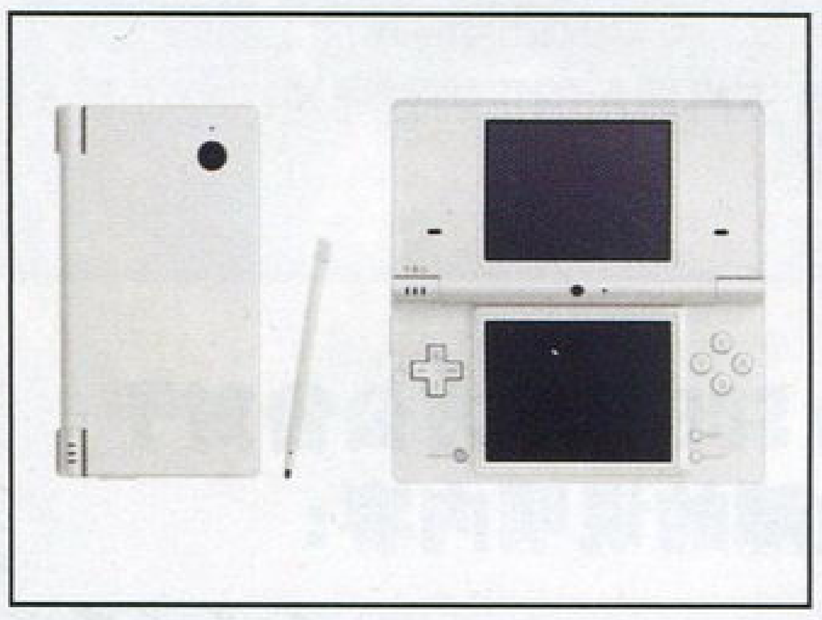
市场风向标 提供最佳购机方案

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌/型号	价格
主机	iDSi（行货）	1198 元
烧录卡	黄金版 DSTTi	48 元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	88 元
贴膜	DSi 专用卡登仕贴膜	48 元
保护包	超技 EVA 包	38 元
总计		1420 元

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

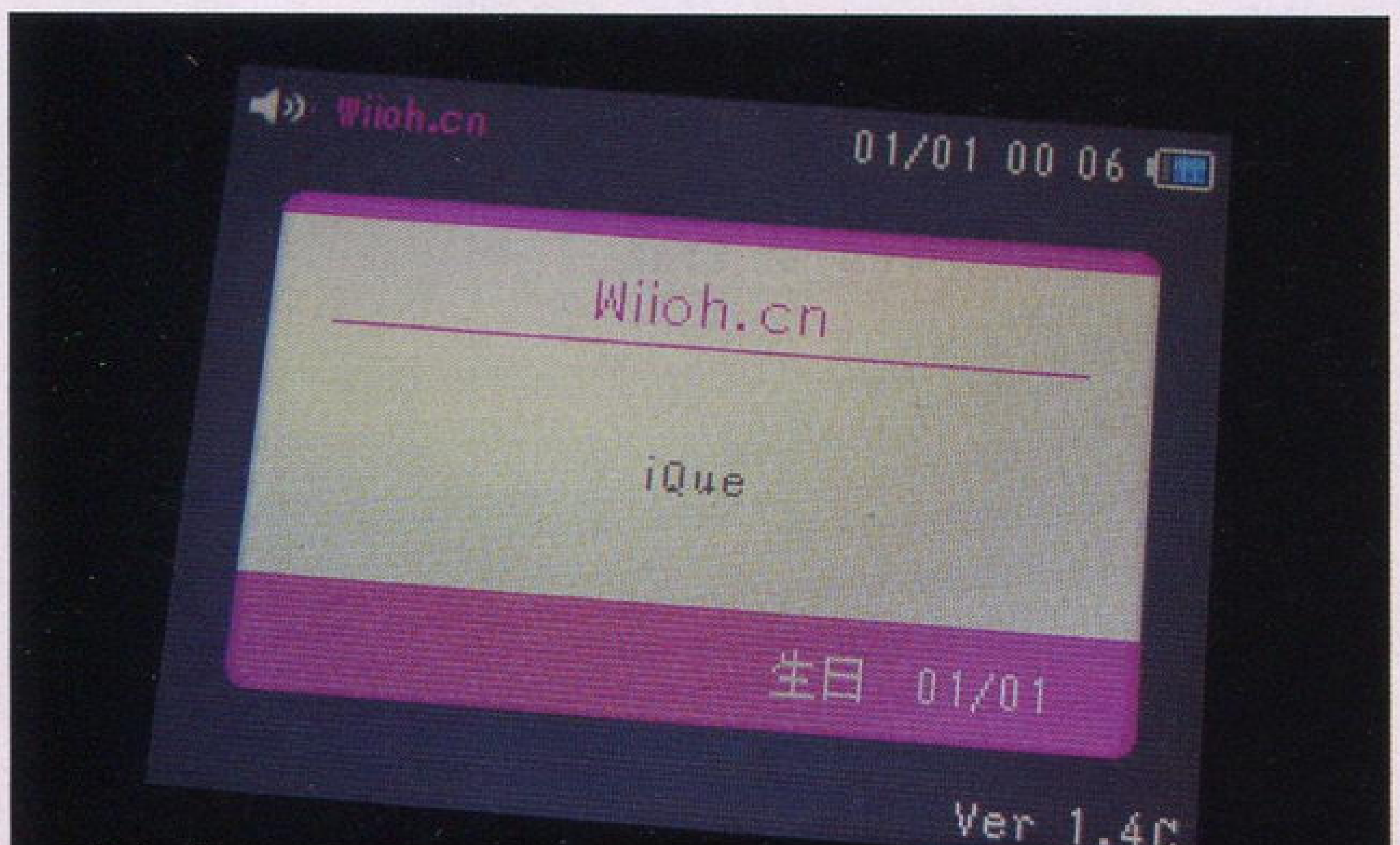
点评 随着行货主机的全面上市，市场目前依然在销售日版或者美版主机的商家已经很少，而有部分商家所销售的是之前积压已久的旧货，买家购买时需要仔细查验，以免购买到二手翻新机。而如果购买iDSi要选择全新未拆封的机器，并且上网注册验证序列号，方可安枕无忧。另外，行货iDSi主机出厂时已经是1.4系统，所以在购买烧录卡时需要特别注意，要选择诸如黄金TTi这样原生支持1.4系统的烧录卡（也可支持最新的1.41系统），而如果配置AK2i则需要让老板在店里另外找一台NDSL来升级AK2i烧录卡固件才能正常在iDSi上使用。



主机及主要周边参考价格	
iDSi主机（行货）	1198元
NDSi主机（日版）	1320元
DSi专用Hori贴膜	68元
DSi专用卡登仕贴膜	48元
AK2i	78元
黄金版DSTTi（1.4）	48元
EZVi简装版（1.4）	98元
Hyper-R4i（1.4）	68元
M3i Zero（1.4）	168元
金士顿 2GB TF卡（行货）	48元
金士顿 4GB TF卡（行货）	88元
金士顿 8GB TF卡（行货）	138元

iDSi与NDSi之间的差异

- iDSi的内存芯片大小为512MB；而NDSi则仅为256MB。
- iDSi的系统语言为为中文；而NDSi则没有中文，只有日、英、法、西班牙、意大利语等语言，无法设置为中文系统。
- iDSi不仅能够运行日语、英语等外语游戏，还可以运行神游在国内发行的中文正版游戏；而NDSi不支持中文正版游戏（使用烧录卡除外）。
- iDSi主机包装内附带符合我国标准220V的电源，而美版、日版等地区的NDSi主机包装内的电源为110V，无法在国内直接使用。
- iDSi主机预装中文正版《任天狗狗》。
- iDSi主机提供中文在线商店，玩家可以通过购机时获得的点数（1000点）购买喜欢的正版游戏；NDSi的在线平台为日语或英语，并且只能下载对应的非中文游戏。
- iDSi主机原配220V电源；NDSi原配110V电源，购机时只能另外购买220V组装电源使用；



■新出厂的主机已经是1.4C系统，在购买烧录卡时需要特别注意。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，250GB）	2460 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
总计		2580 元

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

点评 随着《FF13》中文版的发布，以及《GOW3》的即将上市，近期PS3 Slim成了许多玩家购机的首选。而目前PS3 Slim的价格较为稳定，其中250GB版本仅比120GB版本贵上一百多元，但却可以同时安装与下载更多游戏资源，相对要比120GB版本更加实用。至于破解方面，尽管系统破解代码已经发布，但是离实用化还有一定距离。而目前25GB的与50GB的蓝光刻录碟的价格已经降到人们可以接受的水平，25GB为2X元，而50GB为7X元，相信只要系统破解进入实用化阶段，游戏资源不会成为问题。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2320 元
PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2460 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元



■左边黑色光泽的是真正的蓝光刻录盘片，而右侧蓝色的却是DVD刻录盘片，PS3玩家购买高清电影时要认清。

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版黑色）	1580 元
记忆棒	8GB 高速 HG 超高速组棒	138 元
贴膜	卡登仕贴膜（PSP-2K/3K）	36 元
保护壳	黑角新版 PSP-3000 水晶保护套	38 元
总计		1792 元

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 随着可破解的 PSP-3000 日渐稀少，价格目前已经被爆炒至 1580 元左右，这样的价格几乎可以购入一台家用主机了，并且已经有大量的翻新机流入市场，如果想要购买可玩破解游戏的 PSP 主机，现在已经是最后时刻。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（黑，可破解）	1580 元
PSP-3000 主机（不可破解）	1120 元
PSPgo（不可破解）	1530 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（原装）	68 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（组装）	10 元
PSP-2K/3K 用卡登仕贴膜	36 元
4GB 高速 MARK2 组棒	78 元
4GB 极速 HG 组棒	88 元
8GB 高速 MARK2 组棒	128 元
8GB 极速 HG 组棒	138 元
16GB 高速 MARK2 组棒	238 元
16GB 极速 HG 组棒	258 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元
PSP-2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（日版）	1680 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	320GB 硬盘套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2218 元

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 目前非常适合购买X360主机，毕竟货源充足，价格便宜，破解成熟是可遇而不可求的最好时机。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1680 元
X360 主机（台版，A）	1720 元
X360 主机（港版，A）	1780 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
行货 320GB 硬盘套装（可用 210GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
黑角 VGA 线	80 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
手柄充电套装（4000mAh）	80 元
组装 256M 记录卡	60 元

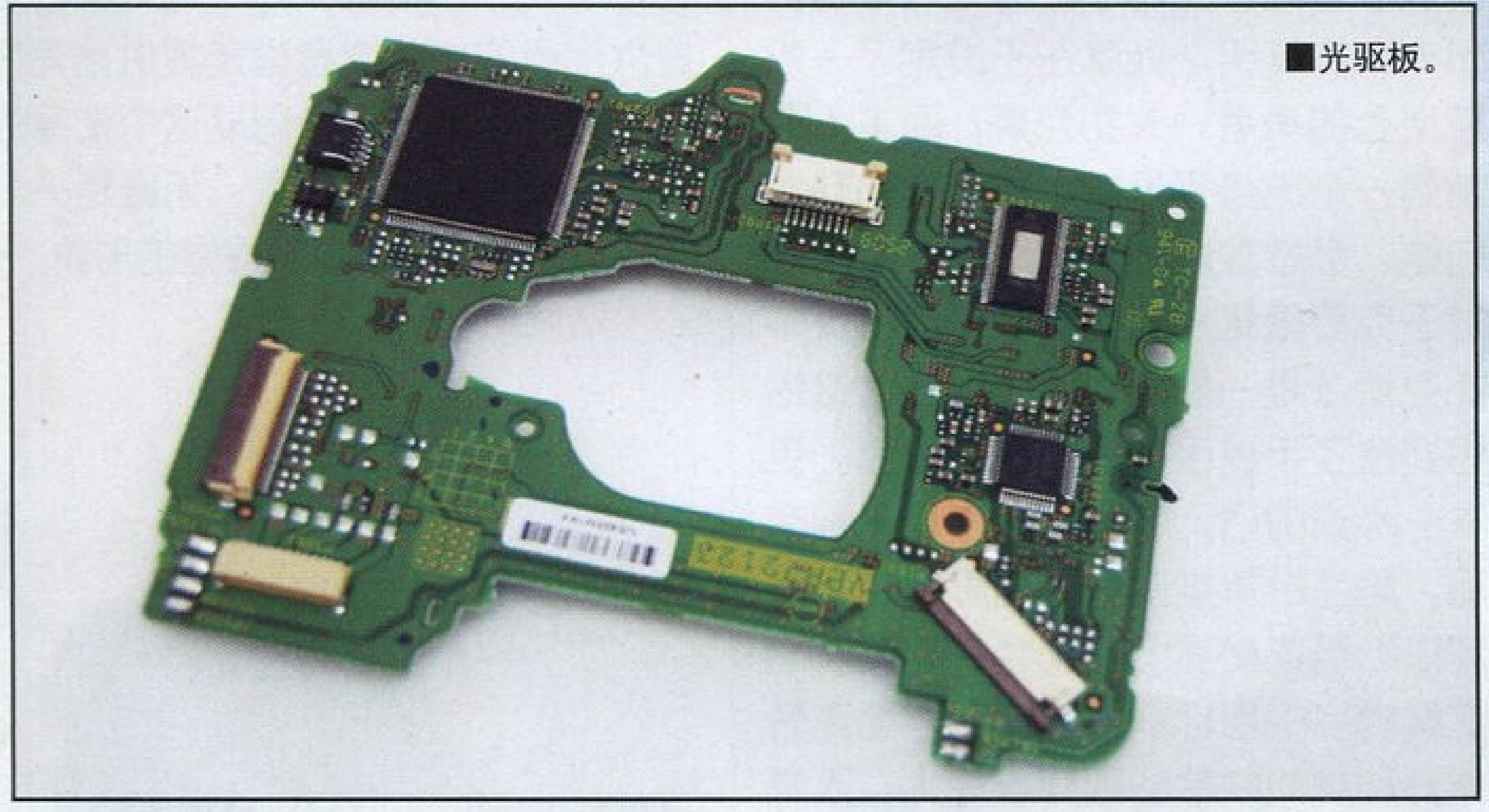
Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，换光驱）	1780 元
手柄	双截棍套装	320 元
视频线	高仿色差线	60 元
总计		2160 元

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 目前市场上的所有Wii主机都需要更换光驱主板来进行破解，而光驱板芯片全部是从二手主机上拆卸下来的，目前尚无法国内仿制，这就使得光驱板卖一块少一块（如同可以完美刷机破解的PSP-3000一样），这就使得用光驱板改机的Wii主机奇货可居，价格不断攀升。而如果不替换光驱板改机，Wii仅能通过USB口连接移动硬盘进行游戏，由于操作繁琐且复杂，使得许多玩家望而却步。所以最近一段时间，对于Wii主机建议持币观望，喜欢Wii的玩家不妨还是继续等待，毕竟目前的这个价格已经远远超过主机本身的价值了

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，纯软改，不可读光盘）	1320 元
Wii 主机（韩版，换光驱）	1780 元
原装双节棍手柄套装（左 + 右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左 + 右）	160 元
《Wiifit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580 元
《Wiifit》（高仿 Wii 平衡板）	380 元
高仿 NGC 手柄	50 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
高仿经典手柄（一代）	68 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源（110V）	180 元
原装电源（220V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
北通电源（220V 直插）	80 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80 元


■光驱板。

市场报价信息更新截至 2010 年 3 月 13 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

GTcoupe推出一款奇特的PS3底座

由于多款大作的刺激，PS3 超薄版销量较以往有了明显攀升，国外需求量的增大直接催生了国内各大周边厂商开始投入到 PS3 Silm 周边产品的生产上。从 PS3 Silm 底座入手是一个最容易的切入点，所以现在涌现了一批五花八门的 PS3 底座。前几天 GTcoup 给我送来了他们准备推出的一套 PS3 Silm 底座，与同类产品比较，该底座将黑色塑料和透明的塑料整合在了一起。黑色塑料部分与普通底座没有什么特别之处，透明塑料部分特意设计成隔板状，主要是给用户摆放游戏或者蓝光电影用的。这款支架有一个最奇特的地方就是附赠两个充电接头。将充电接头插入 PS3 手柄中，然后放在位于底座的任意两个充电节点上就可以为手柄充电了。我们明白这种为产品增加一项充电功能的设计想法是很好的，但是实际使用起来就感觉有些画蛇添足。因为 PS3 手柄充电的方式很多，如果是希望在底座上增加一个充电功那就必须将充电口与底座整合在一起，而像现在这种产品还需要另外安装一个充电接口，并且还要稳稳当当的放在充电节点上，这显然设计得过于累赘。

内含物品
PS3 大支架 ×1
充电接头 ×2
USB 充电线 ×2





@ ①我在 2008 年 5 月购入一台 PSP-2000，直到去年底才慢慢发现用 UMD 玩游戏时会经常自动弹出 HOME 菜单的情况，而且只有用 UMD 玩的时候才会发生，玩记忆棒里的游戏就不会，当时的系统是 5.00M33-6。今年 2 月份我拿着 PSP 去电玩店修理，修理师傅告诉我："玩游戏时会自动弹出 HOME 菜单的情况要么是光驱和排线问题，要么就是自制系统本身的问题，但现在你只有玩 UMD 时才会出现，所以不可能是排线问题，只能先升级系统，如果还有问题那就说明是光驱问题，不过我们这里光驱是没有办法维修的。"请问这个修理的师傅说得对吗？②现在我把系统升级到 5.50GEN-D3，回到家玩 UMD 还是会有经常弹出 HOME 菜单，而且有次系统操作时我误按了制作潘多拉电池的选项，接着机器就死机了，重新启动就留下了偶尔才能正常识别 UMD 光盘的毛病，难道是我的误操作引起了主机的硬件问题吗？现在这台 PSP 其他功能都完好，MP3，MP4 都能听能看，用记忆棒玩游戏也一切正常。③请问我那次误操作后，电池有没有变成潘多拉电池？貌似开机之后还是和以前一样进入 XMB 界面，我的记忆棒不是神奇记忆棒，就是普通的 TF 马甲记忆棒。[zujijimu]

①这位维修师傅给你说的没错，通常只有按下主机上的 HOME 键或打开 UMD 光驱才会弹出"HOME 菜单"，而如果你只是在玩 UMD 游戏中遇到这种情况，那多半就是自制系统或光驱出现了故障。②你升级自制系统后没有解决以上的问题，再加上你偶尔会出现无法正确读取 UMD 的情况，所以目前惟一的可能就是 PSP 的光驱存在硬件故障，例如 UMD 仓无法完全闭合，从外面看上去可能并不明显，但是只要你在游戏时偶尔晃动主机，仓盖就会因为重力的原因形成错位，被系统判定为打开了 UMD 仓，进而弹出"HOME 菜单"。另外在这里也要很遗憾地告诉你，由于 UMD 不属于 PSP 主机的可替换配件，所以国内的电玩店都不会提供相应的维修服务，要彻底解决这个问题只能联系官方客服。③因为你的记忆棒不是神奇记忆棒，那么即使你误操作也不会向你的电池中写入任何信息，当时的死机只是程序无法正常得到反馈而造成的，并不会对你的主机硬件造成影响。

@ 我的 PS3 是 80GB 带震动手柄的版本，前几天在安装 PSN 游戏时，不小心断了电源，结果再次启动就发现游戏菜单里多了一个损坏的文件，本来以为删除了就没事了，但当我想删除的时候却提示不能删除，同时出现代码 8001002A。这个文件占用的空间目前显示为 0kb，虽然留着也无伤大雅，但心里面总是感觉怪怪的，究竟有什么办法可以将它彻底删除呢？[waymen82]

出现错误代码"8001002A"代表该文件属于受到保护的内容，再加上这是在你安装 PSN 游戏中途断电时生成的，你可以尝试用以下两种方法删除该文件：（1）登陆你下载该游戏的 PSN 帐号，进入"帐号管理"，选择"主机认证"解除主机硬件与 PSN 的对应关系后删除；（2）重新下载该 PSN 游戏，正常完成安装后会自动替换掉当前的错误文件。



胜负师：因为篇幅安排的关系，这次的自由谈只有两页，而这两页又安排了一篇比较特别的文章。说实在的，看到文章名时，不免让人产生一种缥缈的感觉，《挪威的森林》和《FF Ⅶ》这两部不同领域的神作是如何联系到一起的，确实让我十分迷惑。在通读全文后，又觉得作者所阐述的的确有他的道理。说起来自己十几年前看《挪威的森林》时靠着的木床，在自己写作时引用过的句子，直子和绿子在脑海中清晰的形象……抑或是刚刚拿到《FF Ⅶ》游戏时的喜悦，始终认为艾丽丝可以复活的固执，第一次看到超究武神霸斩的震撼……虽然青春已逝，但这些琐碎的记忆却可以伴随我们很长的时间，甚至是一辈子。经典神作为什么有几乎说不完的话题，也许这就是原因。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

从村上春树到野岛一成

浅析《挪威的森林》和《FFⅦ》之间的角色共性

有许多评论家都谈到过，日本文学的魂是“死”、“性”、“爱”三个字。倘若匆匆回顾一下日本著名作家，从江户时代的井原西鹤开始，到撑起鼎盛的川端康成和大江健三郎，再到“最具现代感”的纯文学作家村上春树，纵观他们的作品，会发现评论家们的话是一针见血的。为何这个岛国的作家都如此执着于这三个字呢？我相信人性是共通的，但是不同的民族之间确实有着其独有的气质，这种气质流淌于血液之中，深埋在灵魂深处。日本文学家灵魂深处深埋的气质，或许正与这三个字紧密相连。但由于人性的共通之处，作为异国人的我们也并非不能共感。《挪威的森林》和《最终幻想Ⅶ》分别是村上春树和野岛一成最广为人知的作品。本文试图通过浅显的分析，探究一下这两部作品角色定位上的一些共性。

“死并非生的对立面，而作为生的一部分永存。”

《挪威的森林》对于中国读者来说并不陌生，对于村上春树本人来说也是一部重要的作品。如果你阅读过村上其他的作品，你会发现《挪威的森林》是作者的惟一一部现实主义小说。小说以爱情为核心，勾勒出众多现代年轻人的形象。我认为，其成功撼动世界年轻人的最关键的一个因素是：第一人称的“我”直指每个读者特别是年轻男性读者的内心。这是一种大大超于“共鸣”的力量，这本是一个单纯巧妙但讳莫如深的文学手段，却被一个出生于游戏界的词汇——代入感，准确地诠释了。

阅读过《挪威的森林》中文版的朋友们知道，主人公的名字被译为渡边。其实这其中有一个不大不小的问题，日文版原著所用的并非汉字“渡边”，而是直接用片假名写成ワタナベ，渡边这个姓氏读作ワタナベ，而且是日本人很常见的姓氏。为何村上春树不直接用汉字而用假名标注这个主人公的姓氏呢？

我个人的理解是作者想要借这个角色塑造一个读者的视点，给他取一个最最平凡的名字，却又不把这个名字具象化；简简单单几句话交代这个角色的背景身世——只身前往东京读大学的年轻人——家庭背景和往事被淡化的从新起点开始生活的年轻人。几乎所有年轻人都会有这样的背景，作者正是利用这个角色将读者代入故事，让读毕者有一种“啊，这本小说适合我”的心情，和一种以至于不愿和别人谈论此故事的共鸣感。其实我们也可以换一句话说，正是这个故事触及了现代都市年轻人普遍拥有的记忆深处的东西，才使其成为杰作。

“我并非独自一人。”

《最终幻想Ⅶ》成功的因素在最初被大部分人认为是瑰丽的3D画面，若干年后，评论者才一致肯定这款经典之作真正的耀眼之处乃是剧本。当时虽然3D图像刚刚开始进入推进阶段，但是日式RPG的各种设定和风格已然成熟。朝气蓬勃的热血勇者，带上一个青梅竹马的妹子或是汉子，跟村长打声招呼就可以出村了；途中再遇到一个美艳成熟的性感大姐姐或是一个神秘冷酷的装13大哥哥，基本上就该着手拯救世界了。但是《最终幻想Ⅶ》的高明之处就在于设定了一般意义上的勇者——扎克斯，而主人公却是一个出身平凡的，性格内向缺乏自信、多愁善感的普通少年。扎克斯对于克劳德是一个憧憬，在他的眼中扎克斯才是一般意义上的英雄，这恰恰迎合了手握手柄的玩家的心情。更进一步说的话，电子游戏也是一种商品，角色扮演类游戏顾名思义就是要提供给玩家扮演虚拟角色的体验。而这种商品的目标群体往往正是和克劳德有种类似共性的现代年轻人。人是多面的，孤独、内心深处对纯真的憧憬、既拥抱现实又逃避现实、对自他缺乏信心、面对庞大信息量的犹豫、等等，这些心里内面的问题，是现代年轻人普遍存在的。克劳德不过是现代年轻人在一款虚拟游戏中的化身。《最终幻想Ⅶ》提供的这种化身的体验，是精彩而巧妙的。

由上可见《挪威的森林》与《最终幻想Ⅶ》在主人公方面的定位都是提供化身的体验或者说是提供据有代入感的视点。那么我们从这个化身的视点首先看到的是什么，无疑是一个之于自身来说向往的、憧憬的形象。



“我有一个叫木月的要好朋友，与其说要好，不如说是我绝无仅有的惟一朋友。”

木月是主人公渡边高中时代的好友，在《挪威的森林》所写的故事发生的时间点之前，木月已经不再这个世上了，他是作为主人公回忆中的一个影子登场的。一言以概之，相对于渡边，木月是一个外表看来阳光的男孩，而且颇具能力，在其他人眼中木月是“有希望”的孩子。家境优越，待人亲切，头脑聪明，对于平凡的主人公来说，他是一个隐隐约约的憧憬，与其说是憧憬，更恰当的说法是意识中外界定义的榜样。

木月的死对于渡边之后的人生影响是很大的。少年时代心底的憧憬被死神掳走的同时，自身的一部分也永远随之而去了。“在17岁那年5月一个夜晚俘获了木月的死，同时也俘获了我。”这是渡边自己的解释，作为读者的我们，能看到一个相反的解释：木月离开世界的同时，这个人格及其所带来的影响恰恰悄然进入了渡边的生命中。

“连我的那份也好好地活下去！”

扎克斯临终前在雨中这样对克劳德说道。克劳德接过那把巨剑的时候，同时也接过了扎克斯生命中的很多东西。扎克斯是一个传统的RPG主人公，个性

本栏目文章仅代表作者个人观点

设定得虽然传统但是丝毫不惹人厌倦。他是一个热血阳光一心向前的青年，自己的热情和乐观不仅感染着克劳德，也让克劳德渐渐自信积极起来。虽然并不能够从根本上改变克劳德缺乏自信的性格，但是确实让克劳德渐渐坚强起来，勇敢面对自己的命运，为了自己必须保护的东西强大起来。从故事的角度说，由于进行在克劳德身上的实验的缘故，扎克斯的人格在一定程度上也覆盖在了克劳德的身上。如果说木月和扎克斯这两个角色是作为分身的主人公心中憧憬的一个影子，随着成长而幻灭最终融入自身的话，我们的生命中是否也真的有过这样的影子呢？亦或是很多影子的拼凑？

然而终究，两个男人深刻的羁绊中必定会包含同一个女人。



“时至今日，我才恍然领悟到直子之所以求我别忘掉她的原因……直子连爱都没爱过我的。”

直子是木月青梅竹马的恋人，一个温柔娴静的女孩。木月死后，直子深受打击，一个偶然又必然的际遇让主人公和直子走到一起。我一直认为，直子是这个故事中的灵魂人物。首先，众多评论家认为，直子本身确实是精神不健全的人，木月的死只不过是引发这种不健全发作的导火线。而这种所谓的“不健全”，其实根本就是从那些已经被不堪的世界侵袭得麻木的一般人眼中看到的“不健全”，这种“不健全”是真正对纯真的追求。其次，由主人公也就是读者的视点来看，眼看着深爱的女孩一步步陷入死亡，一步步离开却束手无策是痛苦的，比这更痛苦的是这个女孩对自己的触碰只不过是为了借此触碰到那个人，那个自己心目中的已经逝去的影子，而且她从未爱过自己。

“开始我就觉得你们一模一样。完全是两个不同的人，看起来却一模一样。走路的方式，手势……从你身上我看到了他……”

扎克斯和克劳德最初与艾丽丝相识的地方（不是相遇），似乎都是那个破旧的有美丽花丛的教堂。然而克劳德自己从开始到最后一刻，都知道艾丽丝心中的人只是扎克斯。温柔美丽的卖花姑娘，身上背负的命运却如此沉重，沉重得招致悲剧。更使艾丽丝迷人的地方是即使面对悲剧，她依然用自己甜美的微笑面对所有人，面对克劳德。也许艾丽丝的眼泪只会在那个地方，留给那个人。艾丽丝临终的那个画面已经成为无数玩家心中的永恒。在最初的时候，作为玩家的我们总是希望克劳德和艾丽丝能有个结果，但是在《最终幻想Ⅶ 危机之源》之后，玩家明白了艾丽丝和扎克斯之间的故事，终于明白了艾丽丝面对克劳德的微笑之中，都包含着什么了。



艾丽丝和直子一样，最终都离开主人公，去往另一个世界，回到那个人身边了。留给扮演分身的我们无尽的悲伤。但是在悲伤的背后，主人公也许一直以来有这样一个女孩，一直陪在自己身边。

“可现在坐在我面前的她，全身迸发出无限活力和蓬勃生机，简直就像刚刚迎着春光蹦跳到世界上来的一头小鹿。”

活泼可人的绿子是无意中闯入渡边的生命中的女孩，与直子的温柔娴静相对，爱说爱笑浪漫多情的绿子对渡边的爱是默默的。而在渡边看来绿子更像是一个默契的朋友，能与其分享本来就不多的笑颜，能帮忙支撑起她生活中沉甸甸的部分，最重要的是，能从她满足的微笑中获得些许对这世界的归属感。然而渡边对绿子又是有些辜负的，尽管绿子总能陪在他的身边，尽管在无意中其实自己已经对她有了深深的好感，渡边心中依然只有直子。也许男人本性里确实有一种情结：越是无法触及的，越是为其魂牵。直到直子离开这个世界，直到渡边清醒地接受了直子的死，直到他开始愿意试着原谅自己。才在那个前后左右一切皆空的场所清楚地听到来自内心的声音，在不断呼唤绿子。

《挪威的森林》故事里并未交待主人公是否最后和绿子走在一起。但是，熟悉村上春树的人们知道了，尽管这是一部小说，但是作者曾经亲口承认这个故事对于自己的意义非同寻常，加之作者学生时代结婚的夫人似乎是一位与绿子有着绝妙相似的女性，我们就不难臆断这个故事的结尾了。

“你来了，我们的约定，你遵守了呢。在我遇到危险时，你一定会来救我的！”

自《降临之子》问世以来，蒂法的人气一路扶摇直上，大部分的玩家变得更加喜爱这个外形完美而且性格可人的女孩了。电影《降临之子》结尾有一幕：站在治愈之泉中的克劳德望着大家，蒂法给了他一个意味深长的、甜美无比的微笑。只见克劳德却如同老年痴呆一般将头偏向他处，在幻像中等待艾丽丝的回眸，可能有不少人看到这组镜头时会有点儿想抽克劳德的冲动。

蒂法从小就陪伴在克劳德的身边，克劳德也确实是想为了保护蒂法而变强。但是自从艾丽丝的出现，美丽活泼的蒂法只能扮演克劳德身边一个“好朋友”的角色。那些“朋友”式的微笑和鼓励背后，有着这个女孩怎样的心情呢？我猜想，这个角色之所以受到大家格外的喜爱，不仅仅是因为其美丽的外表和强大的实力，也许更是因为蒂法让我们猛然想起了自己身边的某个“好朋友”吧。

倘若硬要总结一下的话：这两部作品都是由一个极具代入感的角色将我们引入故事；都有一个令主人公憧憬的挚友影响了主人公的人生；都有一个心有所属却让主人公难以自拔的温柔娴静的女孩；这两个人又都在离开主人公生命的同时留给了主人公更多的东西；在主人公身边，也都有一位活泼美丽的“好朋友”一直默默陪在其身边。



我在引言中提到过，人性是共通的，一个民族的文学气质也是极为相似的。作为远在异国的我们并非不能体会不同作品之间相通的东西。《挪威的森林》和《最终幻想Ⅶ》是两部完全不同的作品，以上的分析只是抛砖引玉，没有必要被视为绝对的定义，更没有试图说明这些角色是完全一致的。但是不难看出两部作品角色的定位确实有着微妙的相似之处。野岛一成本人也曾在一次媒体采访中透露过自己年轻时代对《挪威的森林》的喜爱。但是在《最终幻想Ⅶ》的剧本创作中究竟对其是否有所影响我们不得而知，更不必去矫情。因为这两部作品都是成功的杰作。优秀的作品没有必要被分类成诸如纯文学或游戏剧本芸芸，优秀的作者更没有必要被分成文学或通俗文学作者。因为时代和媒体的发展已经将很多核心相通的艺术种类之间的界限打破。作为玩家和读者，我们获得的将是更多的体验和感动。

文 Nai

胜负师：算起来有一年多没看过日本TV版动画了！接受九兵卫的推荐，最近看了《天才麻将少女》(SAKI)。我本身是一个麻将运动的爱好者，如果像《麻雀格斗俱乐部》中宣传的那样，那么我现在应该是“日本职业麻雀协会初段”段位，因此这部动画看起来没有任何专业知识上的障碍。麻将动漫免不了有大量灵异和超现实的描写，打麻将像放无双倒也看得爽快。只是我这年纪已基本对二次元美少女免疫，百合戏码和服务镜头也非我所好，所以第一季最后两集居然没有正经的麻将对局场面，在我看来实在是有点虎头蛇尾。可能《篮球飞人》那种节奏的麻将动漫才真正合适我吧。

3D技术揭秘

雷电 提供

电影《阿凡达》将“3D”再次推上流行浪头的最高点，电视、游戏也竞相支持立体观看效果。这里的“3D”，并非玩家们口头上最常说的“3D游戏画面”的那个“3D”。之前说起“3D游戏”，就是通过硬件通过空间立体计算完成3D建模并动起来，用一个“镜头”记录下3D建模的运动显示在平面的屏幕上的游戏画面。而如今的“3D电影”中的“3D”则是给观看者一种真实的立体效果，不仅限于CGI（Computer-generated Image，计算机生成影像），普通的电影也可以达到让人惊叹的效果。

“3D电影”是什么？

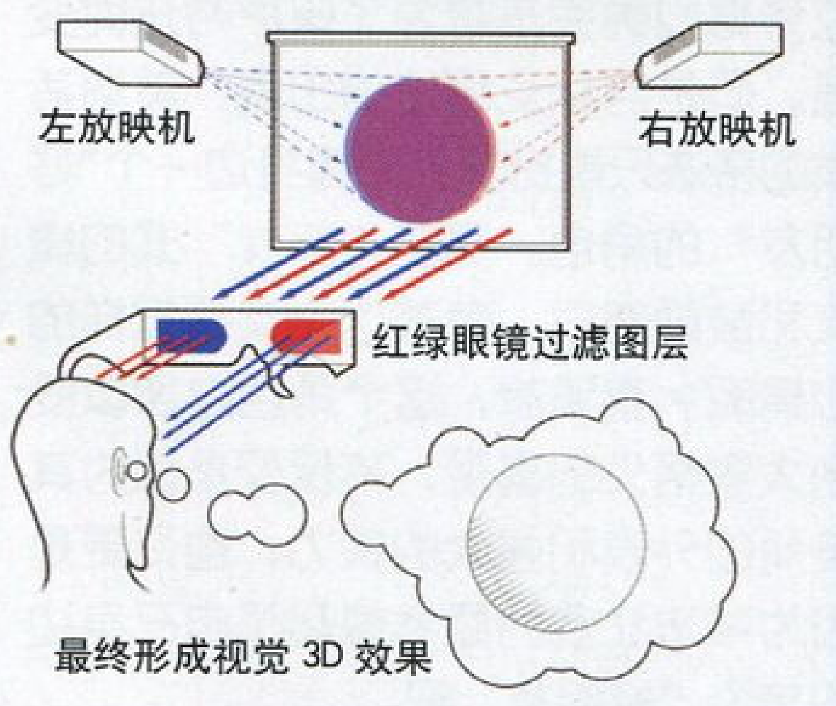
实际上3D电影本并不是21世纪的产物，20世纪初就已经出现了立体电影，佩戴特殊的眼镜观看平面的屏幕就能看到立体效果的原理是什么呢？

立体电影将两幅画面重叠在屏幕上，通过特殊的眼镜或屏幕前辐射状半锥形透镜光栅，让观看者用左眼看到的是用左视角拍摄的画面，右眼看到的是从右视角拍摄的画面，通过双眼的汇聚功能，透过视网膜使大脑产生景深立体感，便有了立体的画面效果。

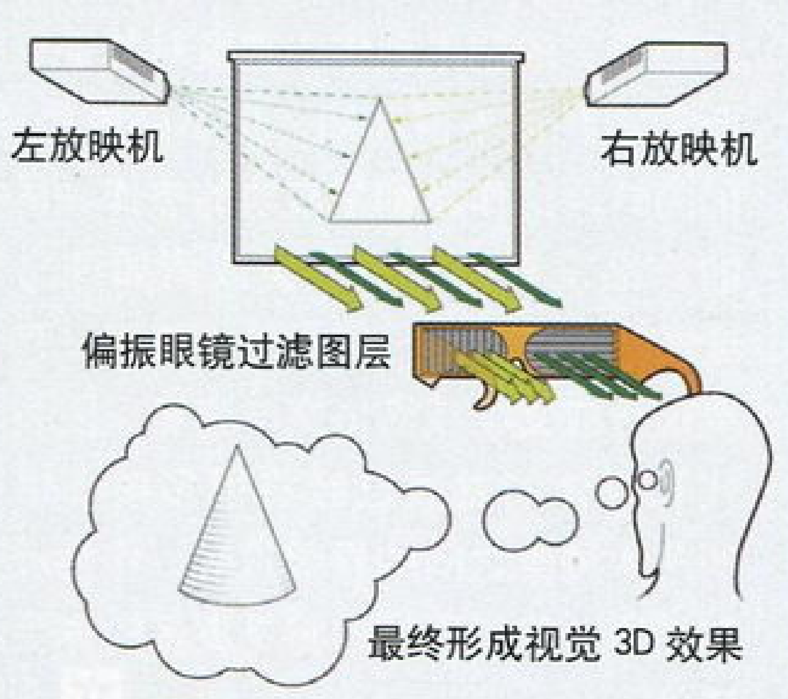
3D电影在拍摄时就录制好左右两个视角的画面，在放映时，通过两个放映机将两个摄影机拍下的不同视角画面同步放映，略有差别的图像重叠在屏幕上，如何让观众的两个眼睛分别看到且只看到属于自己一方的视角下的图像是3D技术中至关重要的一步。现阶段需要佩戴眼镜观看才有立体效果的3D技术可以分为色差式、偏振式和快门式三种。

①色差式

色差式3D技术是最早出现的，成像原理简单，实现成本低，效果也是最普通的。由旋转的滤光轮分出光谱信息，同步播放两种色彩的不同图像，观看者用不同颜色的滤光片（滤镜）进行滤光，过滤掉与镜片同颜色的图层，让双眼各看到其中一副图像。常用的滤光片颜色有红蓝、红绿。



②偏振式



偏振式3D技术是目前使用非常广泛的一种被动式3D技术，眼镜价格便宜。放映时在左右两个放映机的镜头前各装一块偏振片，放映机射出的光通过偏振片偏振后成为光波方向相互垂直的偏振光。偏振光投射到银幕上再反射到佩戴了偏振眼镜的观众眼中，两个镜片分别过滤掉不同方向偏振光，双眼就能看到不同的的图像了。

多边小百科

GAMEPEDIA

③快门式

提高画面帧数，交错显示不同视角下的图像，佩戴电子快门眼镜，让左右眼只能看到交错帧中单数或双数帧，实现3D效果。刷新率能达到120Hz的视频和游戏均可以实现3D立体效果。但是由于用到的电子快门眼镜是主动式眼镜，成本很高。

IMAX 3D的制作

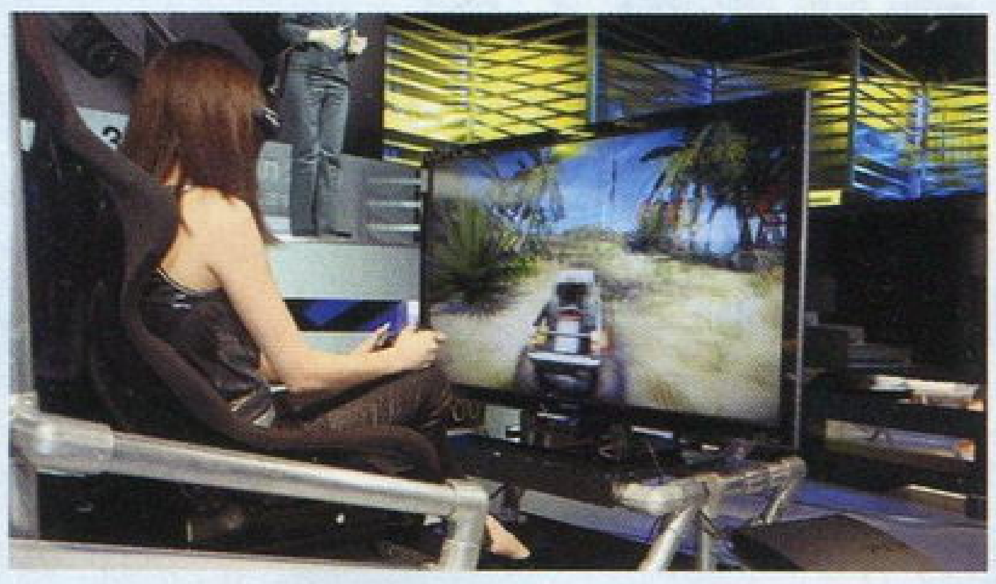
以IMAX 3D电影为例。制作时，IMAX 3D专用摄像机的两个镜头之间的距离为64毫米，是人类双眼的平均距离，拍摄下的图像就可以正好对应观看者的左右眼。放映时会选择使用偏振式或快门式两种方法之一。快门式IMAX 3D电影播放时帧数提高到96帧每秒，交错播放左右两个视角的图像，电子快门眼镜将96帧每秒的画面过滤为两部分分别让左右眼观看，呈现48帧。

非IMAX的RealD 3D电影院虽然没有了IMAX的巨大屏幕，但是也同样拥有不错的3D效果，给人身临其境的感觉。

游戏界的3D

2010年消费性电子展（CES 2010）上，索尼正式确认PS3将通过系统软件升级支持大势所趋的3D立体显示多媒体影音娱乐功能。最近的消息称PS3下一次升级系统3.2版将对应3D画面输出，已经延期的《GT赛车5》确定加入3D技术。

负责制定蓝光标准的BDA（Blu-ray Disc Association，蓝光协会）已经完成使用到3D技术的“Blu-ray 3D”规格，索尼参与的3D电视节目也预定于2011年在美国开播。使用Real D技术的快门式眼镜的索尼BRAVIA电视也已经日趋成熟。



3D的未来

其实，在平面的显示器上看到的立体画面始终无法脱离“透视法”和“伪3D”的范畴，但是立体眼镜给了我们一个全新的观看角度，有一句听上去很经典的话：“3D眼镜就是立体的本质，它让扁平的地球再度圆了起来！”

不过，佩戴特殊眼镜并不是非常方便，很难适应家庭的客厅娱乐，对于本来就戴边框近视镜的观看者更是不便。未来的3D技术趋势就是抛开眼镜，实现裸眼式3D技术，画面的垂直扫描线交错显示两个视角的画面，屏幕前的视差格栅（parallax barrier）进行特殊处理后，让观看者的两只眼睛各看到属于自己视角下的像素，从而得到立体的效果，但是目前的裸眼3D技术并不成熟，需要观看者相对于显示设备保持在一定的位置内才能看出立体效果。但是各大厂商都在努力完善这项技术，相信不久的将来这种技术将趋于完美。

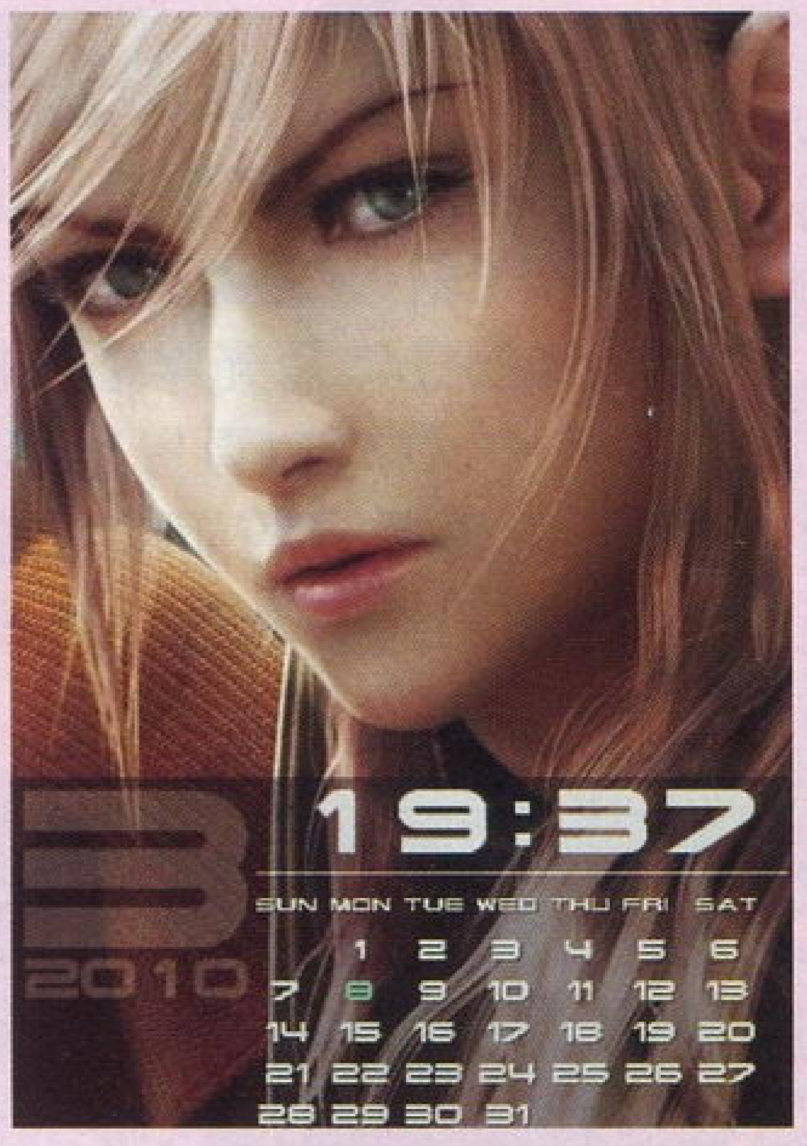
iPhone游戏浪潮

纱迦提供

如今选择iPhone的游戏厂商越来越多，很多日本厂商也不能免俗地进军iPhone。Capcom、NBGI、Square Enix、Konami、Koei Tecmo这些大厂早就开始将自家游戏往iPhone上搬。最近动作最大的当属Square Enix，以前它只是给iPhone开发一些小游戏，如《水晶防御》、《先驱风暴》等等，现在它终于开始动起了大作的脑筋。在今年春节期间，《最终幻想Ⅰ & Ⅱ》便已登陆iPhone，尽管这两作已经不知道被移植了多少次，但这一次有着不同寻常的意义，因为你可以在中国大陆的APP STORE中买到它！换句话说，这是本系列第一次官方正式登陆中国大陆市场！

尝到甜头的SE更是于最近宣布，《最终幻想XⅢ》即将登陆iPhone！当然以iPhone的机能尚不足以跑动PS3游戏，iPhone版《最终幻想XⅢ》与其说是游戏，倒不如说是软件，它实际上是一个电子画集，当然和普通画集比多了很多功能，如自制月历、系统时针等。该软件的全称是《ファイナルファンタジーXⅢ Larger-than-Life Gallery》，SE表示这只是第一弹。

如果说你对画集不感兴趣也没关系，因为如今有N多TV GAME等着往iPhone上搬家呢！本月最受关注的游戏当属iPhone版《街头霸王Ⅳ》，它已于3月发售，大家看到这条消息时已经可以尝试了。可能有人会问，为什么游戏厂商们越来越关注iPhone这个手机呢？我可以拿《植物大战僵尸》这个例子来说明。这个游戏的PC版去年就已经上市，好评如潮，但由于PC游戏盗版横行，发行商宝开根本就没赚到几个钱。而今年2月iPhone版上市之后，仅用9天时间就创下了百万销售额的记录。按照苹果APP STORE“你七我三”的销售协议，该作便已为宝开公司挣到70万美元。如果是发行光盘版游戏，且不说光盘和包装的成本问题，光是小卖店、经销商就要刨走一部分利润，而且还要考虑滞销积压问题，利润至少要打个对折。难怪SONY急推全下载式的PSP go，可惜如今看来SONY失败了。



《如龙4》多彩豪华周边

脆薯条提供

“《如龙》系列”从初代发售开始，总会推出一些非常有意思的周边产品，想必如龙迷们还记得先前的那款九州一番星浓香拉面吧？这次《如龙4》的周边产品可谓更加丰富，而且在游戏中的便利店都能买到。除了为了环保而使用的购物袋外，还将有两款T恤登场。当然，最受人关注的还是一款特制烧酎，这瓶烧酎在日本全国50个指定店铺均有贩卖，当你踏入店铺时，工作人员都会身穿特制T恤，任何消费购物的朋友都能获得特制购物袋，就算冲着这个购物袋，再额外买上一瓶烧酎也很不错呢。而且烧酎的口味独特，在游戏之时细细品味一番，好比畅游在《如龙》的世界中，体验不同的人生轨迹，比较适合纯爷们玩家。



▲印有“《如龙》系列”标志性LOGO的购物袋。



▲店铺员工专用T恤，穿上街头一定很酷。



▲这瓶烧酎的口味还是制作人名越稔洋所钟爱的。

让游戏内容逐渐消失

星夜提供

随着网络在家用机中的普及，在游戏发售之前先发布DEMO正在成为业界的标准。这么做的本意当然是希望玩家玩过DEMO之后产生购买游戏的冲动，但是由于玩家可以免费玩到越来越多的游戏DEMO，难免会出现一些只玩DEMO不买游戏的玩家。索尼最近发明了一种新技术，将会让玩家在玩DEMO的过程中产生更强的购买冲动。

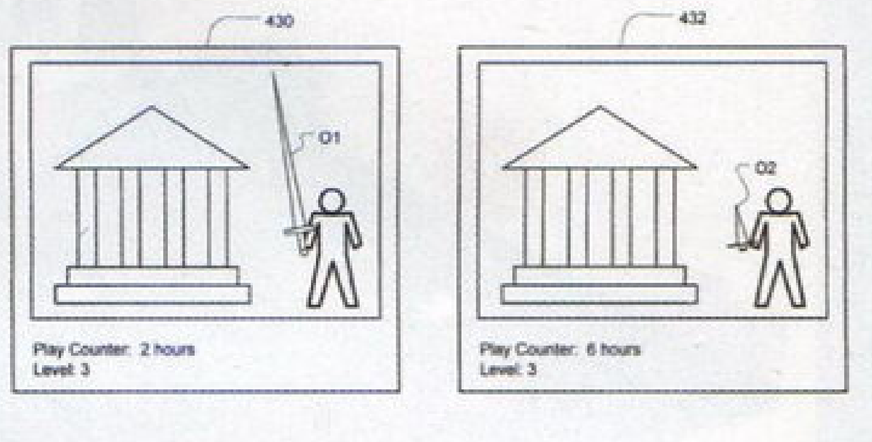


FIG. 4

▲DEMO多玩几局后，手中的长剑变成了匕首。

根据索尼提交的这种新技术专利，可以让游戏DEMO中的各种功能逐渐消失，比如玩着玩着手中的剑突然消失，某些重要角色或者物品消失。玩家第一次玩该DEMO时获得的是完整的游戏体验，但是多玩几遍后各种功能会陆续消失，让玩家急得想马上冲出家门买张正式版。在该技术专利中所述的是将其应用于“演示版游戏”，可能不仅仅会用在试玩版中，今后甚至有可能应用于正式版游戏中，让玩家免费下载整个游戏，随着游戏的进行各种功能逐渐消失，以至于玩家几乎无法继续，通过在线付费就可以消除功能屏蔽。或者将其作为一种反盗版措施也不无可能。

秋叶原通信 AKIBA EXPRESS

红遍秋叶原的英国少女

要说最近在秋叶原最火的人，既不是某某大牌声优、也不是哪部ACG作品中的虚拟角色，而是一位金发碧眼、年仅15岁的英国美少女Beckii。看到这里估计很多人会奇怪，向来都是二次元横行的秋叶原为什么会追捧一名外国少女？莫非其大有来路？

其实并非如此，Beckii和我们很多人一样，是个极度热爱日本动漫游戏的普通人，但和其他的宅男腐女不同的是，喜欢表现自我的Beckii并不甘心只做一名FANS。经过反复练习后，她勇敢地将自己临摹的动画中舞蹈以及歌曲上传到YouTube视频中，几乎是一夜之间，日本乃至全世界的FANS都认识了这位可爱又勇敢的白皮肤“宅女”。

很快，Beckii被嗅觉灵敏的星探挖掘，真的来到了曾经的梦想之地——日本秋叶原，参观游览的同时，Beckii自己也不知不觉成为了秋叶原瞩目的焦点。一场场的活动会让更多日本的OTAKU成为了她的粉丝。到目前为止，Beckii已经在日本推出了自己的个人写真DVD以及单曲CD，也举办了若干场小型LIVE，俨然完成了从FANS到偶像的身分转变，成为了一名人气十足的新星。同样身为爱好者，我们是不是也要为勇于追求梦想的Beckii鼓掌呢？（笑）



▲站在秋叶原的街头，Beckii比任何人都高兴。



▲在秋叶原到处可以买到Beckii的CD，其中收录的歌曲也都是人气动画的翻唱曲。

报道第四弹！

完全有别于普通街机机台的操控方式，所以使得《霸　三国志大战》在街机厅中格外突出。该机台采用了特殊的框体及光学感应技术，玩家只要移动配置在机台盘面上的武将卡，就可以直接操作部队在游戏画面里的动作。而本期栏目主要内容便是介绍如何操控这些卡牌来进行战斗，并且说明各种战斗的相关知识。最后附上三国时期占据长江流域的最大势力：吴势力的卡牌介绍。



全亚洲最火红的卡牌街机登陆中国内地

战斗的方式



攻城与守城

《霸　三国志大战》是一款以攻城决定胜负的游戏，因此首先便先来介绍如何攻城以及如何守城。



发动攻城！
进入攻城区域的部队上方会出现攻城计量表，每当积满红色计量时，就会给予一次城血伤害。

攻城

先将武将卡推到敌城前的攻城区域内，让部队移动到敌城前，此时部队上方会出现红色的攻城计量表，只要该部队停留在原地不动，计量表就会逐渐上升。每当积满计量后，该部队就会成功攻击一次敌城，这时城池血量便会减少，其中城门的部份是城池的弱点，若能成功攻击则可一次性扣除大量的敌方城池血量。



每个部队对敌城的攻击伤害都不同，影响的因素包括兵种和武力，其中以兵种的影响最大。

各兵种的攻城威力
攻城兵＞步兵＝枪兵＞弓兵＞骑兵

注意：

1. 进入攻城准备状态的部队，兵力会持续下降
2. 攻城计量表只有在部队静止时才会上升
3. 一旦部队离开攻城区域范围，攻城计量表就会消失，下次再进入需重新累积计量。

守城

游戏中能够阻止敌方攻城的方法就是派出部队与敌方的攻城部队战斗。阻止攻城的战斗方式有两种，一是让自己部队与敌方部队接触，让敌军进入“乱战”状态，此时其攻城计量表就会暂停；第2种方式就是派出弓箭兵，用弓箭射击攻城部队，此时其攻城计量表的上升速度会变慢，可以延缓敌人攻城。





部队之间的交战

部队之间的战斗虽然不会直接影响到游戏的胜负，但唯有击退或牵制住对方部队才能让自己的部队顺利攻城。

●乱战

玩家若将卡牌移动到敌部队位置，使自己的部队和敌军接触的话，此时双方部队就会自动进入乱战。当乱战时，武力高低和兵种差异会影响部队的兵力受损程度。与攻城伤害不同的是，武力对乱战伤害的影响程度较大。至于兵种的部分，一般来说，枪兵和步兵在乱战时的优势较大，而弓兵和攻城兵则较为弱势。





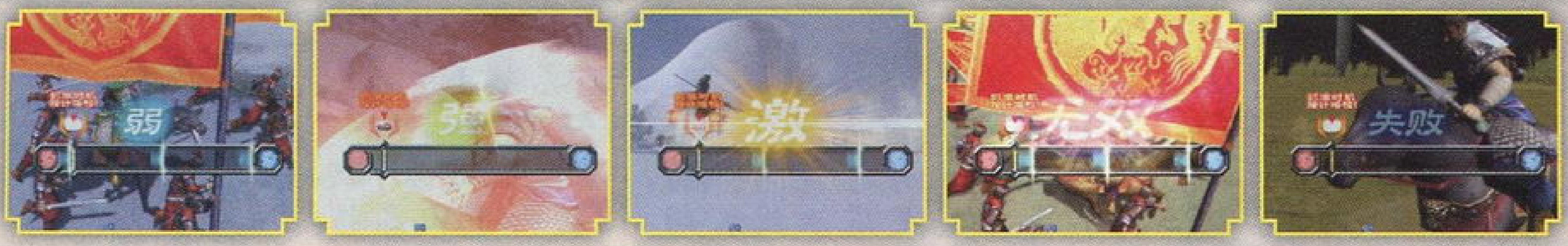


●武将单挑

除了部队之间的乱战外，另外为了让处于弱势的一方有逆转的机会，游戏中也设定了武将单挑的设计，当双方部队接触时会随机触发，让双方武将出来单挑，而输的一方会使该部队兵力归“零”立即撤退。

当单挑事件触发时，会出现有光标由右向左移动的画面，就像音乐游戏一样，当光标与判定线重迭时，按下机台上红色的“计略／决定钮”，按下的时机越接近光标尾部，成绩越好。（武将武力相对较高的一方，光标也会较粗，比较容易按出好成绩。另外，拥有「勇」特技的武将，有机会出现全金黄色光标，只要一按到就是成绩最好的“无双”。）

©SEGA





每次单挑共有五个光标，按完后再比较双方每一次光标的按钮成绩（胜○／负×／平手△），在5回合中取得较多○者即获得单挑胜利。（若不分胜负时，则双方回到单挑前状态，继续游戏）



战斗的技巧：善用己城的补给

将卡片拉回自城内，可以帮部队提供补给，包括回复兵力及复活已经撤退的部队。但由于复活撤退部队需要一段等待时间，所以最好让兵力不足的部队先回己城补充兵力，这样可以减少部队再出阵的时间。

计略的使用

《霸　三国志大战》的游戏内容不仅仅只有短兵相接的肉搏战，更重要的便是考验智慧的策略战，而其中最具代表的就是武将的计略。每个武将都拥有一个计略，只要累积足够的士气，便能释放。但由于每场战斗所能累积的士气有限，因此玩家在游戏时，就必须依据时机选择最有利的计略来释放。



计略的种类

类型	范例	说明
强化系	强化战术	一段时间内强化个人或群体的能力（如武力、智力、移动速度、兵力）。
伤害系	火计	对范围内敌人作出伤害攻击，伤害大小视双方智力差异而定。
舞蹈系	治疗之舞	施展后会有特殊效果直到舞蹈者撤退为止。
支援系	援军	替己军部队提供支援（如能力强化、回复兵力、复活）。
妨害系	衰弱之计	对敌方部队造成负面效果（如能力下降、计略无效）。
特殊系	天降流星	针对士气、城血量、防栅等作用的特殊计略。

势力介绍　吴

位在长江流域一带的东吴，在历史上以防守闻名，在赤壁之战和夷陵之战中，纷纷击退了强大的魏军和蜀军。因此在游戏的设定中，吴拥有比其他势力更多的弓兵部队，同时也拥有多名具有「防栅」特技的武将，防守能力堪称所有势力最强。在武将能力上，相较魏军和蜀军而言，武力高强的武将虽然较少，但却有不错的武力／智力平衡性，如孙坚、周瑜等，因此在对敌计略的抗性来说，普遍较佳。



技略特色：

1．拥有不少实用的号令型计略，其中包括可同时提升智力和武力的号令，因此可衍生出不少combo计略。

2．在歼灭型计略上则拥有威力强大的火计，且可以自由调整释放方向，可说是最适合攻击的伤害计。

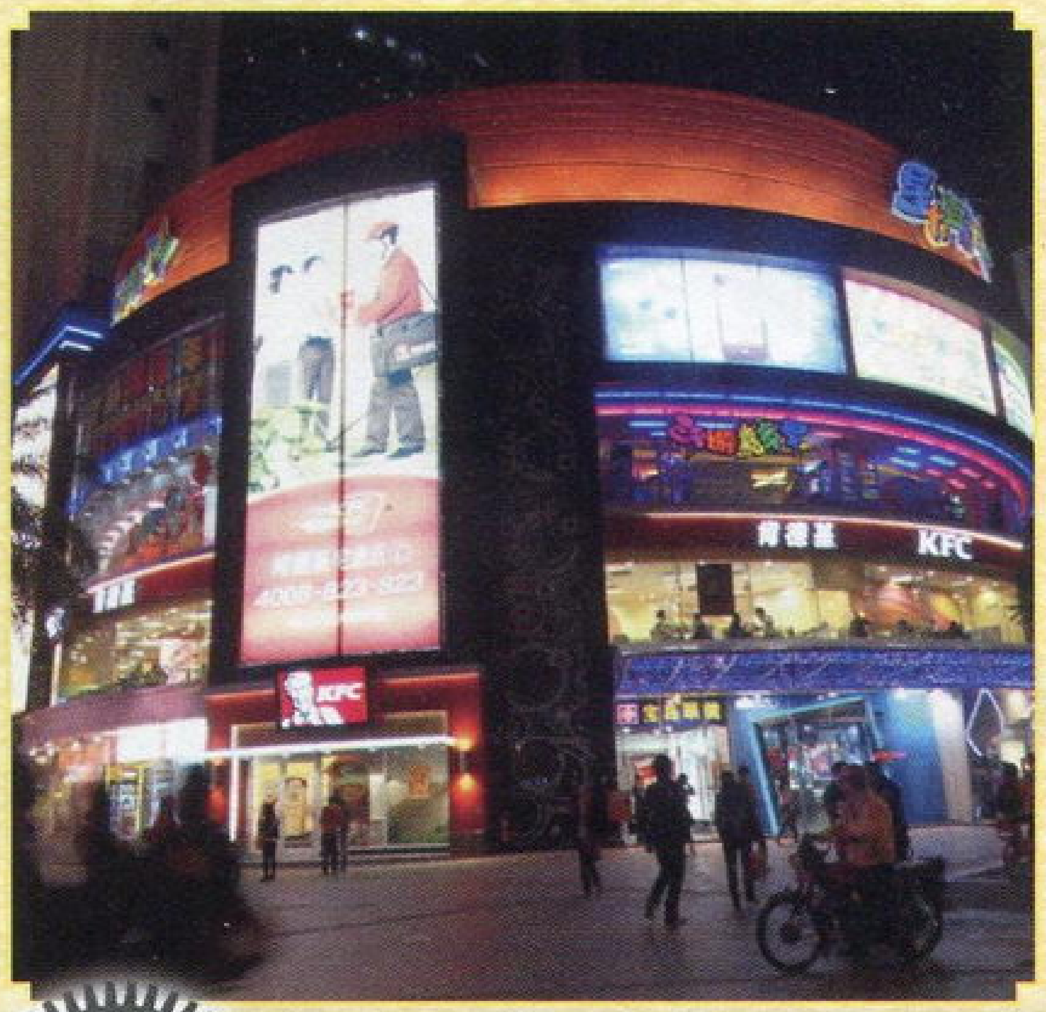
3．拥有各种利于防守的计略，包括其它势力所没有的弓兵专用号令（强化武力并麻痹敌人行动）和舞蹈计略（增加射程）、防栅强化计略、弱化敌人攻城力的计略等。

4．拥有个人超绝强化计略武将最多的势力，弥补了吴军高武力武将不足的缺点。

《霸　三国志大战》登陆店铺

环游嘉年华星力一号店

地址：广州市番禺区市桥繁华路2号
（番禺宾馆对面，原友谊中心）
www.funfun.cc



《唯舞独尊》全国赛落下帷幕

街机网络化是大型游戏机的趋势。《唯舞独尊》率先将这个趋势转化为现实，并在面世之后积累了庞大的玩家群。作为全国第一款实时联网的音乐游戏街机，《唯舞独尊》突破了时间、空间的限制，一根网线将世界各地的玩家连接起来，实现了娱乐无国界。即时互动、社区体验、线上竞技、线下社交、情感交流、查看排名、家族对抗、扩大选择，《唯舞独尊》正在引领新风尚。

2010年1月2日下午，《唯舞独尊》全国总决赛在广州市番禺区市桥街繁华路2号星力壹号购物广场三楼举行，32位来自全国各地的唯舞玩家齐聚环游嘉年华“星力壹号店”。　本次比赛由华立科技、IGS和环游嘉年华主办，城市英雄、汤姆熊、神采飞扬等二十五家品牌游戏厅协办。华立科技董事长苏本立、华立科技市场部经理朱云杰、台湾IGS运营组陈采洁、环游嘉年华董事总经理戚太猛、广东电视台金牌制作人曹宁等众多重量级嘉宾全程观看比赛。

经过三个半小时的激战，齐书涛（舞动~UP）荣登榜首，张鹏（要你命叁千）和梁智（梁智）分获亚、季军。朱云杰、戚泰猛和曹宁为幸运儿颁发奖杯和奖金。冠军奖金10,000元，亚军5000元，季军3000元，殿军2000元，优秀奖（第五至第八名）各获1000元。



霸 三国志大战　搜索

邪魔院

九兵卫

小编带你走近日本



扎眼的工夫，春节就已经过去了一个月，不知大家是否完成了自己的假期计划呢？至少小九并没有完成（惭愧）。不过说起来，假期其实原本就是用来放松的，调整一下状态并投入新的生活和工作中去，这才是休假的真正目的嘛！

今后“邪魔院”将选取更多贴近生活的话题为各位进行介绍，如果你有这方便的建议或者生活点滴，请来信告诉我们，希望大家能积极参与互动。我们的邮箱地址为：ucg@ucg.com.cn

东瀛采风

日本人的打工生活



■在日本的中学和大学校园里，几乎都能找到张贴打工信息的告示栏。

日文中的打工叫做“アルバイト”，源于德语中的“Arbeit”（意为“劳动”）一词。不同于我国广义上的“打工＝外出务工”概念，日本人所谓的打工限定为短期的零时工，收入虽然比正式员工低，但工作时间也相应较短且灵活。

在日本的打工者以 24 岁以下的年轻人为主，占一半以上，尤其是学生。来自国外的留学生为了缓解高昂的学费与生活费的压力，也经常会在学习之余打点零工挣钱。

日本的打工岗位以第三产业居多，也就是通常所说的服务业。便利店的营业员、服务中心的接线员、餐厅的侍从、电影院或者游戏中心的工作人员等等，都是较常招募打工者的岗位。一些公众服务性的工作，例如交通量调查员、协调员等等，有时也会面向社会招募临时打工者。

在日本当地的打工者中，很大一部分并非未为了维持生计而外出工作，更多的是为了学习社会经验或者积攒零花钱。如果想正式就业并赚钱持家，签订正式的劳动协议才是更为妥当的选择。收入方面，不管从事的工作内容如何，打工者的报酬均大致相当，时薪基本在 1000 日元～1500 日元之间（约合人民币 100 元左右），这样的收入并不算低。为了避免引发一些社会问题，日本劳动法规定打工者年收入超过 103 万日元便要支付所得税，并且如果打工者从事两份以上的兼职，第二兼职的收入即使为 1 日元也需要支付相应的所得税。



■日本的父母认为让年轻人外出打工也是其学会礼貌与修养的重要一课。

顺带一提，目前日本大多数企业与公司采用的仍然是无期限雇佣制（即终身雇佣，企业或公司无正当理由不得解雇员工，直至其退休），因此一旦签订了正式的劳动协议，那就意味着劳动者获得了一份收入有保障且稳定的工作。

声优园地

《星之海洋 4 国际版》中的声优们

琦玉县出生，隶属贤 Production，在《星之海洋 4》中为菲兹配音。1998 年走上声优道路的斎贺除了在众多动漫游戏中创造了很多经典的女性人物，声线略偏中性的她也经常出演男性角色，其中尤以《天元突破》中的罗修使人印象深刻；而斎贺观月在《.hack／／SIGN》中饰演的司，也是她重要的代表作之一。2008 年，斎贺观月获得日本声优大赏最佳配角奖。



泽城美雪 1985 年出生于长野县，隶属声优事务所 Mausu Promotion，饰演《星之海洋 4》中的莉姆尔。2009 年颇受好评的《胧村正》，泽城一人在游戏中演绎百姬的两种性格，令玩家称道。从高贵的少女到健康阳光的假小子，都能通过泽城美雪的声音得到很好的表现。在本作中，莉姆尔的口癖是“なのよ（……的说）”，泽城笑称自己花了很长时间才找到合适的感觉。







■动漫以及游戏给予了中二病滋生的土壤，但却不是其产生的最根本原因。

中二病

如今经常看日本的 ACG 文化报道，我们总是会发现“中二病”这个词，其在网络中的使用频率之高甚至有追赶当年“OTAKU”一词诞生时的势头。到底何为中二病？中二病又和 OTAKU 有何区别呢？这里给大家做一个简单的介绍。

单从“中二病”本身来说，它并非一种生理疾病。小孩转变成大人的过渡期——青春期特有的思想、行动、价值观，决定了成长过程中会产生躁动或者叛逆的精神状态，人们将这一特殊表现比喻为“症状”。由于该症状“发病”时期大约在初中 2 年级前后，所以被称为中二病。虽然被称为“病”，但其却无法使用药物进行治疗，不是医学上的“疾病”。而中二病的另一个名字“厨二病”，则是源自于 2ch 的网络用语，两者的日文发音相同。

虽然青春期少年特殊的言行自古便存在于各个国家，不过在日本明确命名这个症状为“中二病”并广为人知的，是 1999 年的一档搞笑类的广播节目《伊集院光　深夜的笨蛋力》。直到现在，很多人仍然将中二病的根源归结为动画以及宅文化的兴起，尤其以 1996 年～1997 年的“EVA 风潮”为标志。据说中二病的年龄以及症状表现，也是根据《EVA》中同样 14 岁的主人公碇真嗣来定义的。

之所以“中二病”受到关注，是因为其已经逐渐上升为一种社会问题。排斥成年人的世界、与他人为敌、自我意识过强、不善交流与沟通等等，造成这些问题是否可以归罪为日趋主流的动漫与游戏文化呢？谁也无法妄下定论，但不管孰是孰非，社会加深对青少年群里的理解和宽容，而青少年拓宽自我兴趣爱好，提高对社会的信任并学会承担责任，都是在应对“中二病”时非常有意义的举措。

流行与生活

5pb. 推出的两部剧本备受好评的 X360 游戏《Chaos；HEAD》以及《Steins；Gate》，其中所讲述的故事也涉及到如今日本年轻人里中二病所表现出的妄想与躁动。感兴趣的读者不妨去重新体验一番。

铁拳传奇

《铁拳》系列15周年纪念

ROAD TO THE KING OF IRON FIST



©1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

应广大读者的要求，我们将开辟新栏目“怀旧殿堂”，本期为开张特大号，为大家回顾一个家喻户晓的经典系列。

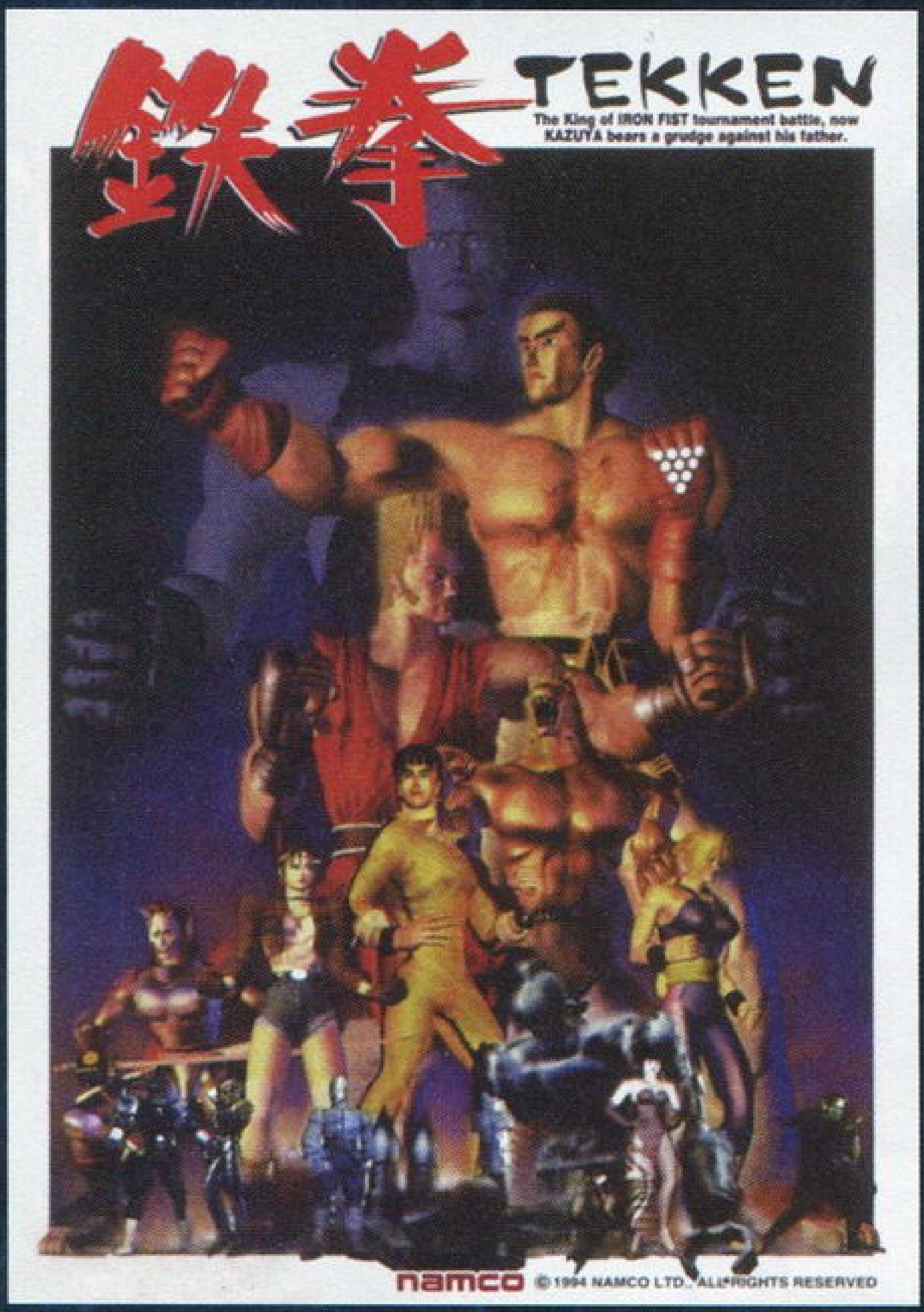
1994 年 12 月，一款名为《铁拳》的格斗游戏在日本的街机厅推出，当时可能谁都没有想到，它会在后来成为席卷全球的 3D 格斗游戏旗舰。

之后发售的《铁拳 2》和《铁拳 3》的人气急速飙升，令日本乃至全球的格斗游戏玩家为之疯狂，家用机移植版本也获得了巨大的成功。但开发者们并没有满足于所眼前的成就，《铁拳 4》的大胆革新虽然毁誉参半，但却用诸多新要素和新系统构筑了全新的铁拳元素，让后来的作品从中受益。现在，在全球各地的街机厅里，《铁拳 6 BR》的对战如火如荼，“铁拳众”纷纷使出浑身解数，展开热斗。

接下来，就让我们一同回顾一下“《铁拳》系列”的传奇，并祝《铁拳》15 岁生日快乐！



1994 年，一切的起源！



玩家褒贬不一 移植版热卖

1994 年，当时真正的 3D 格斗游戏元祖“《VR 战士》系列”的第二作正在以强势席卷全日本的街机厅，初代《铁拳》正是在这种形势下默默诞生的。与追求“真实格斗技”的《VR 战士》相比，《铁拳》以“夸张的动作”以及“极具个性的角色”（机器人、熊、假面摔跤手、神秘忍者等等）为玩家带来冲击。

但当时《VR 战士 2》和《街头霸王》系列作品占据了街机厅的大部分份额，《铁拳》的知名度远远不及这些老牌格斗游戏，只不过是一款受到部分玩家追捧的非主流作品。

颠覆这种窘境的是 1995 年 PS 版《铁拳》的发售，当时 PS 主机刚发售不久，Namco 推出的这款 PS 初期的格斗大作很快受到玩家的瞩目，销量远超过预期。PS 版《铁拳》以首款加入故事 CG 的家用格斗游戏等要素博得人气，一跃成为 Namco 的看家大作之一。

壹

现在的“《铁拳》系列”已经成为格斗游戏业界的支柱型作品，但风格独特的初代《铁拳》发售时并没有得到多数玩家的认可，这是为什么呢？一起来看看 15 年前的真相吧。

街机版资料

使用基板：SYSTEM11

推出时间：1994 年 12 月

家用机版资料

移植机种：PlayStation

发售时间：1995 年 3 月

不成熟的系统与平衡性

与现在的《铁拳 6 BR》相比，初代《铁拳》的系统可以说是非常简单，如果你是从后几代开始接触本系列的话，初代《铁拳》简直就是完全不同的游戏。下面列举几个最重要的迥异之处——

①没有横移。作为一款 3D 游戏，但无法将“横移”作为一种自由移动的手段。

②没有受身。被击倒时可以通过方向和按键连打的方式加速起身，但完全站起还是要花很长时间，因此受到倒地追击的情况非常多。

③没有提前输入。玩家只能通过“目押”在硬直结束的瞬间输入指令，操作手感与后来的作品有极大的不同。目押形成的地面连续技“LP RP＞LP RP”等在现在看来比较神奇。（注：LP 为左拳键，RP 为右拳键，LK 为左脚键，RK 为右脚键。）



◀空中命中下血量非常惊人。只要是加入了高攻击力的单发技，就能够造成惊人的连击伤害。

④没有拆投。所有投技都无法拆解，因此成为了瓦解对手防御的强力手段。“跳跃 LP＞投技”的连携极其威猛，是几乎“无解”的无赖技。

⑤没有空中连技的伤害修正。因此，即便是“浮空技＞LP RP＞崩拳”这样的超简单的连续技也能打下对手的九成体力，现在想来还真是恐怖。

CLOSE UP ① 对战中可变更视点

整个“《铁拳》系列”只有初代可以在游戏中变更视点。街机版和家用机版可以分别通过按 START 键和 SELECT 键来变更视点，共有四种视点可供选择。虽然大多数玩家还是喜欢标准视点进行游戏，但通过其他视点可能会有意外发现。或许这是 Namco 对于首次涉足 3D 格斗游戏的实验之举，自《铁拳 2》起，视点变更系统被去除，再也没有出现过。



◀变更视点给人以完全不同的感觉，尝试从不同角度进行游戏也非常有趣。

CLOSE UP ② 读盘画面中的《大蜜蜂》

家用机版《铁拳》在读盘时会出现 Namco 的街机射击名作《大蜜蜂》(GALAGA)，共收录 8 个关卡。如果只接一次关的情况下，一个不漏地消灭全部敌人，就能够使用隐藏角色“恶魔一八”。这个条件非常的苛刻，必须通过反复游戏记住敌人出现的位置才有可能达成。

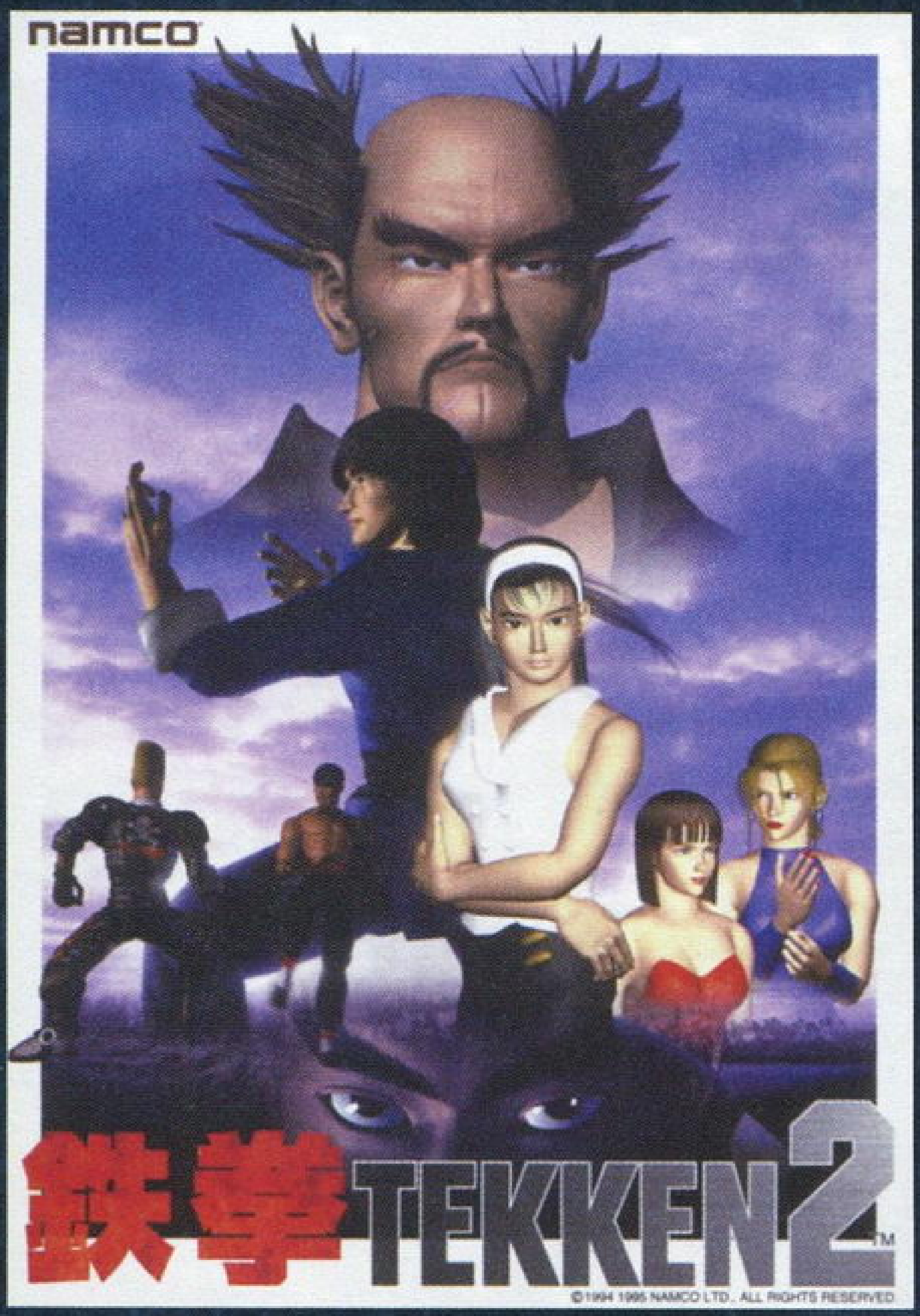


▲恶魔一八是这个样子的。



▲看上去简单，实际玩起来却非常难。

平八已死！2010 年 1 月 17 日，《铁拳》灵魂人物三岛平八的声优乡里大辅先生不幸去世，借此文献上深切的哀悼。



铁拳从这里才正式开始！

贰

与以单发技较量为基本的前作相比，《铁拳 2》角色的“战术个性”非常浓郁。家用机版《铁拳 2》还以 PS 史上第一款突破百万销量的作品而被载入史册。

街机版资料

使用基板：SYSTEM11

推出时间：1995 年 8 月

家用机版资料

移植机种：PlayStation

发售时间：1996 年 3 月

前作的进化和时间解禁的冲击

在初代《铁拳》向 3D 格斗领域发起冲击仅 8 个月后，续作《铁拳 2》登场。虽然开发时间短暂，但各方面均在前作的基础上有了极大的进化。更加漂亮的画面、倍增的角色数量和招数等，比起前作游戏性强化程度之大可谓出人意料，并且成功地将喜欢家用机版《铁拳》的玩家吸引进了街机厅。

另外，街机版《铁拳 2》最吸引人的便是时间解禁系统，该系统是指随着街机基板运行时间的推移，可使用的角色数量会逐渐增加。随着路拳道高手白头山、眼睛会发射激光的恶魔一八、战斗袋鼠罗杰等个性的角色逐个解禁，玩家们的对战热情也水涨船高。原本格斗游戏随时间推移会逐渐失去人气的现象，由于时间解禁系统的存在而消除。

魅力十足的新角色

风间准：以流畅华丽的连续技获得了追求“新意”的玩家们的追捧，正是由于风间准回避不能的“永久连续技”存在，才使得街机版不得不在推出两个月后就进行了升级。

雷武龙：以各种功夫电影中才出现的动作获得了大量粉丝的热捧。睡姿、背向等各种架构首次出现。

布鲁斯：通过拳脚的组合形成的连击非常迅速，使得从左右拳派生出强力的中下段二择进攻。由于过于强势，布鲁斯甚至在一些比赛中被禁用。

罗杰：使个性化角色成为“《铁拳》系列”一大标志的重要角色。2P 造型为恐龙亚历克斯。



◀现在看来有些惨不忍睹的亚历克斯，在初登场时所引发的冲击力之大是难以想像的。

追加了哪些新系统？

追加拆投：针对左右不同的投技，追加了通过快速按 LP+LK 和 RP+RK 对应拆投。但是由于指令投依旧无法拆解，因此“投技无解”的问题依然存在。特别是豹王的旋风投和王椋雷的残月等投技的性能极为凶狠，在当时所引发的是否禁用的争论不绝于耳。

追加快速起身和横转：倒地时，RP 快速连打可“快速起身”，按 LP 可使角色“从倒地状态进行横转”，起身攻防的战术选择有所增加。本作中能够命中倒地状态对手的高威力技非常少，这就使雷武龙满地打滚的战法横行，使得雷武龙这个角色被不少玩家所讨厌。



◀返技也是从 2 代开始加入的，当时还没有“反返技”的设定，因此返技成为了非常强力的防御战术之一。

CLOSE UP ① 家用机版的隐藏模式

《铁拳 2》的家用机版可以体验到特殊的游戏模式。在角色选择画面时持续按住 L1 和 L2 来选择角色，进入游戏后角色变为绿色的线条框架，并可以以主视点进行游戏。另外，在角色选择之后进入读盘画面之前持续按住 SELECT 键，成功后角色会变成大头版，样子十分滑稽。



▲以前所未有的视点进行游戏感到非常新鲜。

▼角色变成大头后，声音也会变得尖细。脑袋还可以通过两次操作变得更大。



CLOSE UP ② 丰富的普通模式

格斗游戏史上首次出现练习模式，这是一个伟大的进化！在该模式中 10 连技的输入和通过韵律声音来表现指令时机的设定，使玩家可以通过音乐游戏的要领来愉快的进行练习。生存模式是不断击倒对手的游戏模式，当时连胜纪录被记载入了“吉尼斯”，使得“《铁拳》系列”的知名度空前提高。组队战模式中可以选择多名角色进行轮番对战，因为可以自由设定使用人数，很适合实力相差悬殊的朋友进行友谊赛。这些大受好评的充实模式，是《铁拳 2》能够达成百万销量的重要原因。

来自《VR 战士》开发团队的祝词

15 周岁生日快乐！我很喜欢“《铁拳》系列”所拥有的速度感及爽快感，让我印象深刻的是《铁拳 2》和《铁拳 TT》。个性化的角色、攻击的魅力、《TT》的协力连续技等等，这些都让我为之沉迷。虽然此后历经了多种多样的进化，但压倒性的爽快感、超漂亮的动画、令人惊异的角色数量和招式，这些《铁拳》的基本要素都被保留了下来。



我在街机《铁拳》上花费的钱甚至能买一台车了，因此我期望着今后的《铁拳》依旧能为包括我在内的忠实玩家们带来惊喜。

《铁拳》和《VR 战士》这两款同为 3D 格斗游戏但对乐趣的表现方式上各有不同的作品，今后也会相互激励，将各自的表现发挥到极致。

SEGA《VR 战士》开发团队
游戏制作人 片桐大智

小编打铁记 纱迦：初玩《铁拳》是二代，老板用 PS 改了台街机。但老板又不懂游戏，机器上只有右拳和左脚，让人无从下手。结果所有人都用保罗和三岛平八，一个崩拳过去就是半条血，大伙还边打边赞：“真不愧是‘铁拳’啊！”于是立马抢跑了隔壁《VR 战士》的生意。现在想起来，原来爽快感就是这么来的……当然，现在的崩拳威力可就小得多了。

系列最高销量，迈向主流的伟大一步



叁

作为对战格斗，前两作显然还不太成熟，而《铁拳3》无论是画面还是游戏性，各方面都有着令人惊异的进化程度。这是一款奠定“《铁拳》系列”根基、支撑格斗游戏全盛时期的代表作。

街机版资料

使用基板：SYSTEM12

推出时间：1997 年 7 月

家用机版资料

移植机种：PlayStation

发售时间：1998 年 3 月

从非主流到主流

创下家用机百万销量纪录的《铁拳 2》发售一年半之后，三代终于问世。《铁拳 3》描写的是《铁拳 2》19 年之后的故事，登场角色焕然一新，主人公也变为了三岛一八和风间准的儿子——风间仁。

街机版《铁拳 3》由于使用的基板升级，游戏画面得以大幅提升。另外，系统方面追加了横移、提前输入、受身等，从各方面进行了革新，说它确定了到现在为止的“《铁拳》系列”的方向性也不为过。获得了绝大数玩家支持的本作，被很多死忠视为心目中系列的最高杰作。

之后发售的家用机版《铁拳 3》以惊异的还原度、更加充实的练习模式和多彩的原创模式获得了极高的评价，在日本国内再次达成百万销量，在海外市场人气激升，全球累计销量达到惊人的近 700 万套！

新系统构建铁拳的基础

在《铁拳 3》所加入的新系统中，最重要的应该是横移。前作还只是个别角色才能使用的横移，成为全角色都具备的基本动作，并且操作简单。提前输入系统的加入，使得之前非要通过高难度目押才能完成的空中连续技成为了一般性的技巧，门槛降低，这也是本作人气爆发的一个重要原因。此外，通过受身来回避倒地追击等现在贯穿“《铁拳》系列”的基本系统几乎都是从本作开始加入的。这些新系统的加入，使“铁拳格斗体系”基本成形，并成为与“《VR 战士》系列”并驾齐驱的 3D 格斗“双璧”，成功构筑了不可动摇的王者地位。



◀新系统横移的加入，使系列从此成为真正意义上的 3D 游戏。

更具魅力的角色加盟

本作虽然由于世界观设定上的世代交替，登场角色焕然一新，但依旧继承了丰富的角色魅力，特别是极具个性的新角色的加盟。使用跆拳道的花郎、动作十分花哨的卡波卫勒高手艾迪、非人系 BOSS 斗神以及真斗神、家用机版追加的波斯克诺维奇博士、来自漫画的客串角色小恐龙阿贡等，受到这些角色形象的影响而开始接触《铁拳》的玩家也不在少数。



◀使用卡波卫勒的新角色艾迪，很多人都是看到他那行云流水般的招式后开始玩《铁拳》的，到现在也是人气很高的角色。



▶胜过一局后就会变身的巨大最终 BOSS，也可以作为可操作角色使用，其性能异常凶狠。

CLOSE UP ① 当年的对战状况

与局部地区盛行的前两作相比，游戏性和知名度大幅提升的《铁拳 3》在全日本范围内引发了对战风暴，大大小小的比赛数不胜数。玩家数量之多、覆盖人群之广，现在看起来不可思议的“女性玩家大赛”、“同角色大赛”、甚至“木人大赛”等五花八门的比赛在当时也频繁召开。

另外，对于游戏风格的思维方式与现在也有很大的差别。当时，特别是在日本关东地区盛行通过时常变换招式、攻击方式等方法展现角色魅力的“魅力派”打法，高难度的连续技以及移动步伐会获得赞扬，而拉开距离消极对战以及使用小招数蹭血的打法会为人所不齿。

当然，当时也有那些只专注于取胜、反复使用强力技以及战术的“实用派”玩家，但在当时并非主流。

CLOSE UP ② 现在玩起来的感觉

在操作性方面与之后的“《铁拳》系列”相比也毫不逊色，光是移动角色就乐趣无穷。

另一方面，虽然说作为格斗游戏的架构已经完成，但部分招式以及角色的性能过强，因此游戏不是很平衡。

但在当时讲求平衡性的格斗游戏还很少，因此由于上述的“魅力派”风潮的席卷，《铁拳 3》成为当时的潮流游戏。《铁拳 3》街机版被收录在了家用机版《铁拳 5》的历史模式中，没有玩过的玩家也可以体验一下。



◀铁拳代表技“最速风神拳”在本作中首次出现，当时只要能用出这招就足够引人注目了。

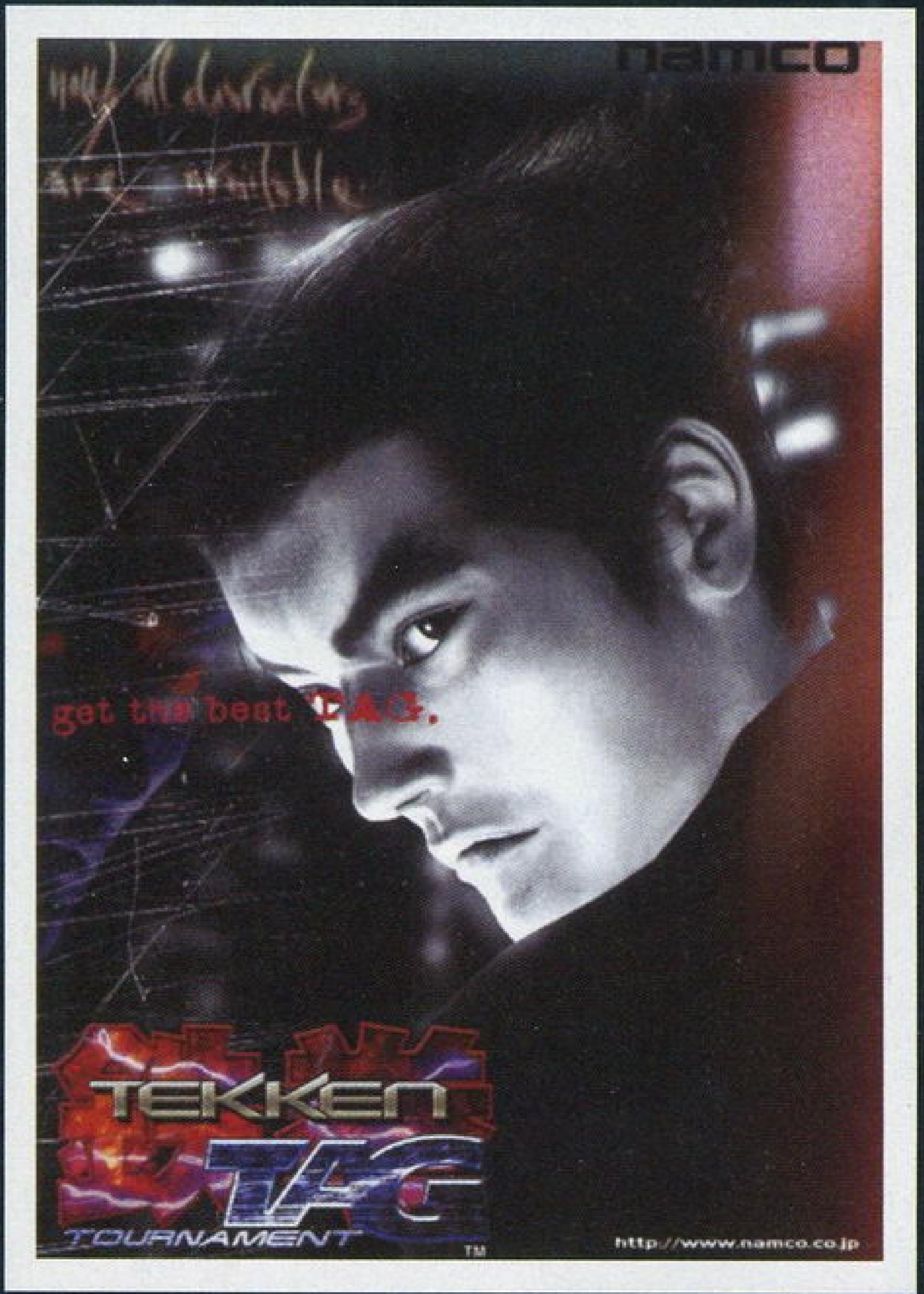
家用机版销量一览

作品名	原名	机种	发售日	销量
铁拳	Tekken	PS	1995 年 3 月 31 日	318 万
铁拳 2	Tekken 2	PS	1996 年 3 月 29 日	545 万
铁拳 3	Tekken 3	PS	1998 年 3 月 26 日	691 万
铁拳 TT	Tekken Tag Tournament	PS2	2000 年 3 月 30 日	394 万
铁拳 4	Tekken 4	PS2	2002 年 3 月 28 日	331 万
铁拳 5	Tekken 5	PS2	2005 年 2 月 24 日	366 万
铁拳 暗之复苏	Tekken：Dark Resurrection	PSP	2006 年 7 月 6 日	204 万
铁拳 6	Tekken 6	PS3	2009 年 10 月 27 日	139 万
铁拳 6	Tekken 6	X360	2009 年 10 月 27 日	70 万
铁拳 6	Tekken 6	PSP	2009 年 11 月 24 日	13 万

祝全系列销量突破 3000 万！

小编打铁记 ACE 飞行员：在我还是个穷学生时，是买 SS 还是 PS 的“难题”让我彻夜难眠。直到有一天，游戏店老板漫不经心地将一张《铁拳 2》放入 PS 主机的那一刻，我被震住了，我第一次相信“把街机搬回家”的梦想终于可以实现了。时至今日，只要我看到《铁拳》，我耳边都会响起三岛一八舞台的背景音乐。这不是耳鸣症状，这是长存于心底的感动。

被众多粉丝喜爱的奇迹之作



特

目前为止惟一采用组队战形式的系列作品，并且过去作品中出现过的角色几乎全部参战。《铁拳TT》被很多玩家推崇为系列的最高杰作，对战中根据故事设定还有特殊的动作场面出现。

街机版资料

使用基板：SYSTEM12

推出时间：1999年7月

家用机版资料

移植机种：PlayStation2

发售时间：2000年3月

组队战独有的深奥游戏性

只用了5分钟构思、仅花了3个月开发的《铁拳TT》并非是系列的正统续作，也不涉及故事设定的时代关系，前三代的登场角色汇聚一堂，更像是一款对支持“铁拳迷”进行回报的作品。最令人瞩目的地方莫过于2对2组对战这一新颖的系统。玩家在游戏开始前需要选择两位角色，并通过本作特有的换人键在对战过程中随时切换操作角色。按下换人键之后，场上的角色跑向画面之外，待上场角色跑进画面中，如果在特定的招式和投技命中瞬间按下换人键，新上场的角色可以继续展开攻击。

游戏的基本系统沿袭《铁拳3》，而且很多角色之间战法比较类似，只要掌握了一名角色，就可以以同样的战术操作其他角色，再加上《铁拳3》不曾登场的大量角色的回归，使得本作推出后立即获得极高的人气。

特有系统解读

本作的关键所在是新要素“换人键”的加入，使得对战发生了各种各样的变化。

①双人连续技的伤害。采用2对2组对战的本作拥有2条体力槽，受到伤害后被扣除的部分体力槽显示为红色并且会逐渐的回复。而利用双人组合连续技所造成的伤害是无法回复的，因此队友的连续技火力变得非常重要。

②队友之间的相性。本作中当场上角色受到一定次数的攻击后，场下的队友会进入“愤怒状态”，攻击力会在一定时间内上升。但根据所选择角色的不同，两人之间的相性有很大的变化，这个相性主要根据故事上的设定分为“易怒”、“普通”、“不易怒”和“不怒”几个等级。



▶不让对手有机会换人，而自己尽量在安全的情况下换人是取得胜利的关键，也是对战时最能体现强弱差距的地方。



◀特定的角色组队还可以使用特别的固定换人技，比如豹王和铁甲豹王组合的换人投，ロープ投，就无法被拆投。

③换人的时机。换人动作本身存在着很大的破绽，因此胡乱的换人将会成为对手的沙包。必须在考虑上述两点的基础上进行换人、摸索可安全换人的时机、预判对手进行换人的时机。换人时机的把握成为与角色选择、连续技同等重要的游戏核心。

另外，由于两角色各自拥有体力槽以及可回复体力的存在，使得高手很难被击败，有时一局的比赛时间甚至超过5分钟。

CLOSE UP ①
日韩之争的起源

2000年3月，playmax新宿西口店迎来了两位来自韩国的顶级高手，在接下来3天里，他们以压倒性的优势狂虐闻讯前来切磋的日本玩家，其中一人更是在3天内无一败绩。韩国选手使用的正是当时被日本玩家所不齿的以“快速后退”为中心的战法，受到极大震撼的日本玩家终于意识到了这其实就是“获胜所必备的战术”，因此这种流派很快在日本得以爆发式的普及。5个月以后，此二人又与另一位韩国高手来到日本，参加《铁拳TT》大赛，结果分获前三名。

此后，日本铁拳玩家以“打倒韩国”为目标开始了疯狂修炼，而日本《铁拳》的战法也由华丽的“魅力派”向“胜利至上主义”转变，日韩铁拳玩家之间长达十年的竞争也由此展开。



◀韩国高手出神入化的高速风神步和对手一有破绽就使用风神拳的极限反应力，让当时的日本玩家惊叹不已。

游戏文化 特稿

《铁拳》系列故事大纲

《铁拳》 三岛财阀的首领三岛平八将“三岛财阀的首领宝座以及巨额财产”为赌注，宣布召开格斗大会“铁拳王格斗大会”（The king of iron fist tournament）。最终获得优胜的是曾被三岛平八抛弃的儿子三岛一八，他将被自己击败的父亲丢下了悬崖，成为财阀的新领导。

《铁拳2》 首届大会召开2年之后，三岛财阀的新首领三岛一八召开了第2届“铁拳王格斗大会”，目的是强化自己的私人军队，并且引诱出并没有死去的父亲三岛平八。三岛平八最终夺得胜利，并将三岛一八扔进火山口。一八的部分遗骸被三岛财阀的竞争对手G社获得。

《铁拳3》 19年后，平八为了获得征服世界的关键——斗神而召开第3届“铁拳王格斗大会”。一八与风间准之子风间仁，因母亲被斗神所杀而被祖父平八收养。击败斗神的风间仁却遭到了祖父平八的偷袭，被信赖的祖父背叛的风间仁恶魔化，消失于夜空中。

《铁拳4》 为解开恶魔化之谜追寻一八尸体的三岛平八向G社派遣了“铁拳众”部队，然而却遭受克隆重生的一八的攻击。平八为引出一八而召开第4届“铁拳王格斗大会”。最终恶魔化的风间仁击败了一八和平八，在看到了母亲风间准的幻影后恢复常态，丢下了二人飞腾而去。

《铁拳5》 仁刚刚飞离三岛财阀本部，天空中便出现了机器人杰克部队。一八突围成功，平八则遭受杰克部队的自爆袭击。平八死讯公布的一个月之后，却有人以三岛财阀首领的名义宣布召开第5届“铁拳王格斗大会”。最终风间仁击败了大会举办者、曾祖父三岛仁八。

《铁拳6》 成为三岛财阀首领的风间仁向世界宣战，并以势如破竹之势逐渐掌握了大权。此时一八率领的G社开始对抗三岛财阀，并宣布重金悬赏风间仁。而三岛财阀就像是早就在等待一八的这一举动，随即宣布召开第6届“铁拳王格斗大会”，全世界的格斗家们怀着不同的目的再次汇聚一堂。

小编打铁记 胜负师：我从一代开始玩起，全系列加起来游戏时间累计上千小时，这些大伙都知道，说些大家不知道的吧。一代是在老家的包机房里玩的，那时老板为招揽失意，组织比赛，不过也就16个人参加。那会儿是冬天，我早早到包机房热身，其中实力最强的对手来晚了，手在冻僵状态被我打得没有还手之力，我就这样轻松夺冠了，呵呵！

新时代到来的预感



肆

历代作品中与前作变化最大的应该就是《铁拳4》了。4 代采用的全新墙壁系统一直被沿用至今，可是说是《铁拳 4》将整个系列划分成了两个时代。

街机版资料

使用基板：SYSTEM12

推出时间：2001 年 8 月

家用机版资料

移植机种：PlayStation2

发售时间：2002 年 3 月

创意超前 生不逢时

2001 年，《铁拳 TT》推出的 2 年后，新作《铁拳 4》发售。前所未有的精美角色以及舞台场景画面、高低差场地、横移动、障碍物破坏等各种新要素宣告《铁拳》系列步入新的时代。

本作的最大特点就是首次采用了墙壁系统，快速后退的距离也大幅缩短，使得前作备受争议的“待机・逃跑”的战术终于解决。此外《铁拳 4》还与之前的系列作品不同，更注重近战的攻防，并重视细微的帧数差别。有的玩家对于过于注重接近战这点表示不满，再加之空中连续技的全面朴素化以及部分固有技大幅破坏了游戏平衡性，使得有些玩家自此放弃了铁拳。但同时对深奥的攻防、精心设计的场地等大加赞扬的核心玩家也层出不穷。关于《铁拳 4》的争论至今还不绝于耳。

CLOSE UP ①
更加广阔的连续技世界

虽然说《铁拳 4》的连续技变得朴素了，但那指的是基本连续技。由于地形的高低差、墙壁、障碍物、天花板、围观者等的存在，利用这些特殊地形物体才成立的特殊连续技无穷无尽。比如，丛林场地由于极大的高低差存在，特别是利用树根附近的高低差可以时通常情况下绝对不可能的连续技成立。活用地形要素才有可能成立的连续技数不胜数，这也成为本作的一大魅力所在。



◀吉光的刀可以学习对手的招式，利用这一技巧可以形成大量的特殊连技。

纵横广阔的立体舞台

《铁拳 4》的最大魅力就在于在细致至极的各种场地内展开的“什么都有可能发生”的战斗。八角形的斗技场、地形复杂的丛林、繁华的新宿街头等迥异的场地多达 10 余种，这些场景中微妙的高低差变化、天花板的有无、可破坏的障碍物的存在等，对于对战时刻产生着影响，有时双方位置仅仅发生了些微的变化就会导致形势上的逆转。玩家不能再像之前作品那样无论什么场地都使用固定的打法，必须要在游戏中时刻绷紧神经观察双方的位置变化，并迅速确定最合理的战术。



◀丛林场地有着很大的高低差，处于低位的一方十分有利，有时高位一方的攻击甚至完全无法命中。



▶新宿场地中可以将电话亭作为中介，使用强力诱发技撞碎电话亭，之后还可以继续施以空中连技。

紧张的墙壁攻防

《铁拳 4》墙壁攻防的重点在于“换位”，通过 LP+LK 发动的 11 帧投技没有直接攻击力，当对手接近墙壁时就可以出现令对手撞墙的特殊效果，并且之后有 10 ～ 20 帧的有利时间。《铁拳 4》中的“换位”比现在后面作品中史蒂夫的换位更加难拆投，并且是全角色具备的基本招式，因此当时的墙壁攻防难度要比《铁拳 5》、《铁拳 6》大得多。其中，利用“换位”使对手撞墙后使用闪光烈拳等能够使对手处于崩倒的大不利状况是非常可怕的，因此“绝对不背靠墙壁”、“使用突进技将对手压向墙壁”的战术十分盛行。



▶保罗在墙壁侧面时最佳战术便是换位使对手侧面撞墙，之后使用铁山靠。比起背靠墙壁，侧面靠墙更加危险。

CLOSE UP ②
绕场连续技是什么？

与通常情况下的撞墙不同，侧向撞墙的受身时间相对较长。绕场连续技是指通过侧向撞墙起始，使用 LP ＞ LP ＞ LP ＞ LP RP ＞侧向撞墙＞ LP ＞ LP……的无限循环可以维持对手不会倒地，而形成无限连续技。虽然只要成功一次就足以决定胜负，但也只有斗技场场地可使绕场连续技成立，因此只要不选择该场地即可。即便如此，由于斗技场是公认的“最规范场地”，因此即便是在绕场连续技被发现之后，还是有玩家面对被无限连死的危险选择斗技场。



◀斗技场地面平整，而且是非常规则的等边八角形，因此才能实现将对手无限浮空。

零点一秒的奇迹！时间挑战物语

初期的《铁拳》由于还没有足够的人气，因此很多情况下是没有对战对手的，不过拥有大量爽快爆血技的《铁拳》就算是一个人玩也乐趣十足。“《铁拳》系列”的时间挑战根本在于如何使用高威力技高确率的命中对手。对战时基本派不上用场的防御不能技最适合用来虐 CPU，其爽快感令人无法自拔。

目前有据可查的系列最短通关时间是由名为“GGE－虎井权太”的玩家使用保罗在《铁拳 3》中创造的 35 秒 00 的纪录。当时有人询问过该纪录所在街机厅的店长：“要创造这样的纪录，究竟难在哪里呢？”店长回答道：“异常集中的注意力和毅力是必要条件，剩下的就是中大奖一样的运气了！”据核心时间挑战玩家介绍，《铁拳 3》最速挑战的最大难点是艾迪，只要一遇到艾迪，极端者的选择就是……拔电源。



◀时间挑战对好用的莫过于拥有一击必杀威力的万圣龙王拳。COUNTER 命中必死，普通命中会被吹飞，需要跑上去追加一个铲脚，总之是爽得没话说！

小编打铁记 风间仁：最早接触《铁拳》是因为看到一个朋友用豹王华丽的连续投虐待对手，这种爽快感让我对《铁拳》产生了兴趣。和很多人不同，让我彻底沉迷是在老玩家中褒贬不一的《铁拳 4》，那时几乎每天都会乐此不疲的苦练几小时。至今我还是觉得《铁拳 4》其实非常棒，那种随时观察位置和地形调整战术和连技的紧张感是其他作品没有的。

重新追求系列精髓的杰作



伍

经过对前作的反省，《铁拳5》又回归了接近于《铁拳3》和《铁拳TT》的风格，极度重视爽快感的游戏性、多名新角色的登场、系列首次对应网络对战服务等新要素共同构成了一款集大成的作品。

街机版资料

使用基板：SYSTEM256

推出时间：2004年11月(5)/2005年11月(DR)

家用机版资料

移植机种：PS2(5)/PS3、PS3(DR)

发售时间：2005年3月(5)/2005月7月、12月(DR)

网络革命带来的全新乐趣

本作最受人瞩目的就是街机版利用ALL.Net的网络服务。虽然比早就对应网络服务的《VR战士4》晚了3年时间，但可以与手机网站TEKKEN-NET联动的专用IC卡使保持战绩、组成团队、装扮角色等成为可能，并且安装了直播显示屏的店铺中玩家可以观赏到全日本高手之间的对战录像。另外，备受期待的段位系统终于在本作中出现，全球街机厅中的玩家们为取得最高段位“铁拳王”而不断修炼。

之后，在对部分招式进行调整后推出了升级版“Ver5.1”，而后的《铁拳5 DR》又在调整平衡性的基础上并追加了莉莉、德拉贡诺夫、铁甲豹王三名新角色。通过PSN下载销售的PS3版《铁拳5 DR》更是实现了网络对战，玩家从此可以足不出户与全球高手们进行对战。

这才是我们想要的铁拳

在《铁拳4》的基础上重新调整了快速后退的性能、废除了换位系统、复活了无限场地、优化了墙壁的作用等，从多方面多角度进行了改良后，彻底追求爽快感的《铁拳5》诞生了。

本作中墙壁的相关系统得以进化，其重要性大幅增加。撞墙后使用多段技进行追击变得轻松，墙壁受身的调整也使墙壁附近的起身攻击变得容易，使用《铁拳TT》那样的前后移动、以及从《铁拳4》继承的横移动，在把握场地整体方位的同时游走攻防成为对战的关键所在。此外，躲避下段攻击和地面投技的跳跃技、躲避上段攻击和站立投技的低位技以及远距离投技也都是本作开始采用的新系统。

最高峰的对战工具

街机版《铁拳5》推出的一年后，追加新角色、新系统、新场地、新道具，并且是第二次调整平衡性的《铁拳5 DR》登场。作为系列史上最大规模的版本升级，《铁拳5 DR》终于一改长久以来众多玩家对于《铁拳》“虽然好玩但平衡性差”的看法，《铁拳5 DR》在继承系列精髓的同时，实现了系列最高的对战平衡性，这从全角色都涌现出最高段位“铁拳王・黑”这一点就足以得到证明。在格斗游戏人口逐渐衰退的时期，直到《铁拳6》发售前的2年间，《铁拳5 DR》一直是最受欢迎的对战游戏。



◀新角色莉莉获得了不少玩家的狂热追捧，在纯爷们儿占多数的“《铁拳》系列”中大放异彩。



▶最终BOSS仁八在家用机版中成为可操作角色，他拥有通过单一按键就可以发动风神拳等霸道性能。

CLOSE UP ①
从5.0到5.1

史蒂夫的即死连续技、尼娜凶狠的起身攻击、受身动作中防御不能的时机存在导致强力受身确定的出现等问题困扰着《铁拳5》的玩家们，将这些问题解决，并进一步增加对战乐趣的5.1版在8个月之后推出。虽然即死连续技、受身确定等致命的部分得到改善，但是恶魔仁的“破哔打～风神拳”等部分角色的超高性能依旧存在，这些在《铁拳5 DR》中才得以改善。



◀简单并且威力无穷的史蒂夫即死连续技。

CLOSE UP ②
韩流来袭，噩梦再临

事情发生在格斗游戏的盛典“斗剧05”中。继《铁拳TT》之后，韩国玩家再次向日本发起挑战。单枪匹马飘洋过海的最强史蒂夫玩家Nin，在斗剧中凭借一己之力力压所有日本豪强获得冠军。虽然史蒂夫本身是《铁拳5》的最强角色，但日本高手与Nin之间的实力相差过于悬殊，这使所有日本玩家陷入了失意的谷底。

发誓复仇的日本玩家开始了针对韩国高手的打法刻苦修炼，在次年召开的“斗剧06”中，日本玩家终于报了一箭之仇，获得了《铁拳5 DR》的冠军。正是因为这些恩怨，迄今为止，日本与韩国《铁拳》玩家还视对方为最大的竞争对手。



◀斗剧的冠军称号首次被日本以外选手获得，让本土玩家的自尊心大受打击。

铁拳世界中的关键——恶魔基因

在初代《铁拳》中首次登场的恶魔一八只不过是作为特别要素存在的，但之后“《铁拳》系列”围绕三岛家族之血以及“恶魔基因”的争斗却构成了故事的引线。作品中仁八、一八以及风间仁均继承了恶魔基因，但为什么平八却没有？或许是由于劣性遗传所导致的，单从《铁拳4》的故事来看的确是这样，平八召开第四届大会的目的就是抓获拥有恶魔基因的一八和仁。另外，家用机版《铁拳6》的剧情模式中，继承平八之血的拉斯也不具备恶魔基因（6代的最终BOSS必须是拥有恶魔基因的人才能击败，而拉斯没能将其击败）。另外，只有仁八是后天将恶魔基因活性化的特例存在。

初期的仁和仁八会因为恶魔基因的活化而失去自我，但一八以及家用机版《铁拳6》的仁却似乎能够控制住恶魔基因。另外，《铁拳2》中拥有与恶魔一八相对应的天使形态，《铁拳5》中风间飞鸟能够使恶魔化的仁复原，而《铁拳4》中由于风间准的幻影使风间仁恢复自我……这些都表明风间家族的血液能够抑制恶魔基因的活化。可能风间的血统与天使有关吧，当然这也只是猜测。

小编打铁记 SOUL：《铁拳》里头个性十足的角色很多，我最喜欢的却是“宇宙忍者”吉光，这不仅因为他的侠盗身分和神秘色彩。他的招式不容易爆血，但却非常有型，可谓变化多端，要想驾驭这样的角色，难度很高，但更有成就感。熟悉“《铁拳》系列”的玩家应该知道，吉光在每一作里的造型都是完全不同的，可见制作人员对于这个角色也十分偏爱吧。

铁拳代名词……风神拳的进化历程

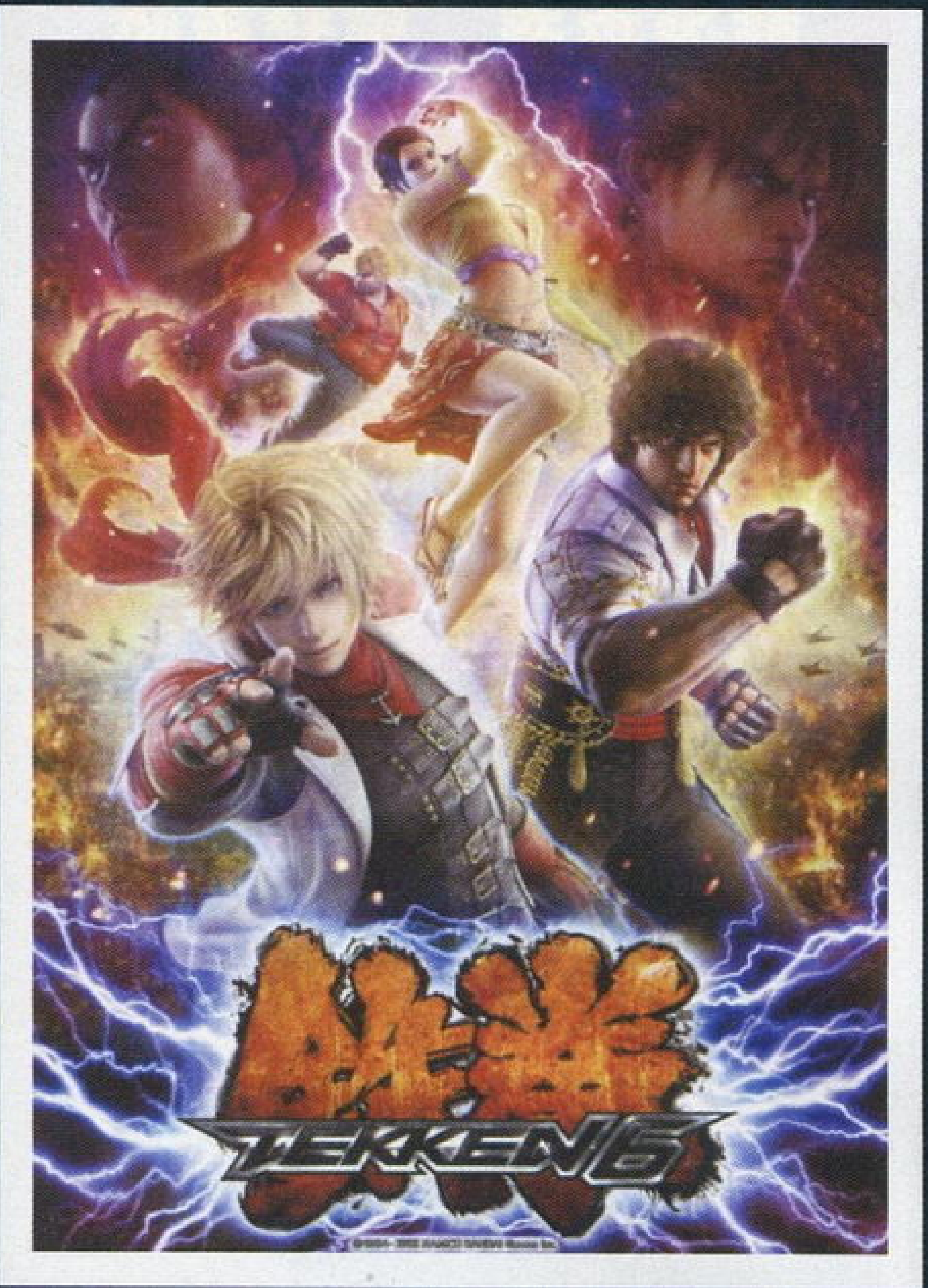
“铁拳代名词就是风神拳！”这一点几乎是毫无疑问的。

从历代风神拳的出招画面可以看出，就动作而言基本没什么变化，但是由于效果、动作停顿、命中时的音效等的不同，实际玩的时候感觉上变化还是非常大的。从最初完全中段判定的极端霸道的浮空技，到后来的特殊中段与上段判定，以及最速风神拳被防御也无破绽的属性，风神拳的性能伴随着系统进化而逐步迈向成熟，其爽快度、平衡性以及使出包括最速风神拳的高难连技时的成就感，都让系列玩家所着迷。风神拳就这样被系列所有作品沿用至今，成为 15 年来的让人们印象深刻的 FTG 著名招式。可以肯定的是，开发小组对于风神拳的喜受是显而易见的，而风神拳成为系列代名词也与玩家们强烈的支持密不可分。“《铁拳》系列”的画面表现力随着技术的发展而不断地随新作飞跃式的进化，风神拳正是这种见证着系列发展的经典元素。

这就是风神拳！哆嘞呀！



铁拳系列进入全新局面



陆

《铁拳》目前已经成长为支撑日本街机游戏业的重要作品之一。已经被看作是夕阳类型的格斗游戏未来将如何发展呢？“《铁拳》系列”的持续进化就是对这个疑问的最佳回答。

街机版资料

使用基板： SYSTEM357

推出时间： 2007 年 12 月 (6)/2008 年 12 月 (BR)

家用机版资料

移植机种： PS3、X360/PSP(BR 为基准)

发售时间： 2009 年 10 月 /2010 月 1 月

格斗游戏业界的转折点

《铁拳 6》的魅力概括来说就是“视觉的华丽”。从专用新街机框体“Noit”的大型宽荧幕显示器显示出的美丽画面、华美的命中效果带来的爽快感、墙壁以及地面的可破坏设定、使连续技大幅变化的崩地技、激怒系统所应运而生的一发逆转的机会等等，这些都为玩家们带来了前所未有的冲击效果。游戏史上有不少格斗游戏为了追求更加深奥的预判性而致使游戏系统复杂化，从而成为阻断新玩家加入的屏障，而意识到这一点的《铁拳 6》则成功的获得了大批新玩家的支持。另外，增加了两名极具个性的新角色的升级版《铁拳 6 BR》成为系列历史上首款跨平台发售的家用机作品，至今还在不断吸引着新玩家的加入。

新要素下的火热对战

在《铁拳 6》追加的新要素中，最重要的无疑是“崩地技”和“激怒系统”。崩地技可以将浮空的对手打向地面，形成特殊的崩地动作，之后可继续接连续技。因此，无论是重视攻击力还是重视移动距离的连续技都由于崩地技的加入而重新规划组合。由此还出现了在墙壁连续技的基础上使用崩地技大幅提升火力的角色，玩家为了追求爆血的快感和性能甚至在将对手逼至墙壁前故意不使用崩地技。

激怒系统是指当体力下降到一定数值时攻击力会大幅提升的系统，其存在使得绝体绝命状态下的一发逆转成为可能，任何人在对手被 KO 前都不能放松。而“在对手将要进入激怒状态之前中断攻击，之后以起身攻击一气 KO 对手”的战术也成为了新作特有的战术。



▶即便实力相差悬殊也不要轻言放弃！利用激怒系统也可能转败为胜。

个性化新角色的浪潮

重视视觉效果并非仅局限于游戏系统上面，在《铁拳 6》追加的 4 位新角色中，自从公布以来便引发了极大反响的巨汉格斗家鲍勃是在以角色个性著称的“《铁拳》系列”中也极具个性的肥胖系角色。由于个性化的外表以及与其极不相称的高性能，鲍勃一举跻身于人气角色行列。另外，之后推出的《铁拳 6 BR》中又增加了拥有大量硬派动作的拉斯以及依靠推进器快速移动的少女机器人阿丽莎。

如今，具备强烈个性的角色已经成为系列的一大标志，每当新作发表时，新角色也成为玩家们关注的焦点。



◀在游戏推出前鲍勃就已经获得了很高的人气，他的不少招式名都是来源于美食。



▶拥有可拆卸的头部、电锯等机械部件的阿丽莎，其另类程度远远超越其他角色。

CLOSE UP ①

对于系列今后的期待

经过不断的进化而走到今天的“《铁拳》系列”，也有些玩家对于角色以及系统的增加所导致的复杂化而表示抱怨。“复杂化”也可以换言之“多样化”，不能将其一概否定。游戏内的可体验内容的增加使游戏的乐趣更加广泛，同时游戏中选择的增加也必然需要更加深度的思考。处理的分寸稍有偏差就变成了只有难度的游戏了，摸索寻求平衡点是最为困难的。“《铁拳》系列”已经成为地位不可动摇的第一 3D 格斗游戏，既然是第一，就必须肩负起支撑格斗游戏甚至街机产业未来的重任，这是除游戏本身之外，我们对于《铁拳》更深层次的期待。

小编打铁记 Gouki：当年和胜负师第一次见面，二话没说就是打《铁拳 4》，他用保罗把我打得一愣一愣的。而自从老胜来到编辑部之后，的确是给编辑部带来一股《铁拳》浪潮，可以说编辑部里流行时间最长的格斗游戏就是“《铁拳》系列”了。理论 + 实践，大家的整个水平才能水涨船高。不过现在已经是《铁拳 6 BR》的时代了，老胜，别光顾着拿奖杯，扯旗来战啊！

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

春节长假后，“游风艺苑”的信箱遭遇了“井喷式”的来稿轰炸，尽管上期推出了“特大号”，但目前我们手头积攒的稿件也足够再做两页。不过鉴于版面实在紧张，我们不得已还是只能将部分优秀稿件推后刊发，因此，对自己的作品比较有自信但未收到确认采用回复的朋友不要着急，或许下期就能在杂志上看到你的大作了。另外有必要再罗嗦一句：各位在投稿时，切记把稿件压缩为2M以内的jpg图片，千万不要再直接发psd、png、tif等过来了！最后，还有一个好消息，曾在去年为我们提供奖品赞助的友基科技，将会在最近与我们的栏目展开新的合作，届时会有惊喜奖品与大家分享，敬请期待！



宜昌·lilithbloody

佩，经典少年漫画《3×3只眼》的女主角，在不久前推出的外传中正式人妻化，成为“藤井佩”。一时间本作的FANS们泪流满面，于是便有了上面这幅同人纪念作品。纯美少女画风下的佩，别有一番风情呢！



广州·+Kaede+

奇幻风格的原创稿件。有着“《恶魔城》系列”主角阿鲁卡多般容貌的帅哥鲛人，像极了从角色扮演类游戏中跑出来的召唤兽。不过他满脸忧郁中带着一丝愁苦，手持双镰，难道是旁边比他帅的雷电让他不爽了（笑）？



南宁·韦健

一向喜欢与大家分享高素质网游同人插画的韦健是我们的老熟人了。这次他突然选择了机械忍者版的雷电作为创作对象，还真有点让人不适应。不过画稿质量依然相当专业，期待他的TVGame同人新作。



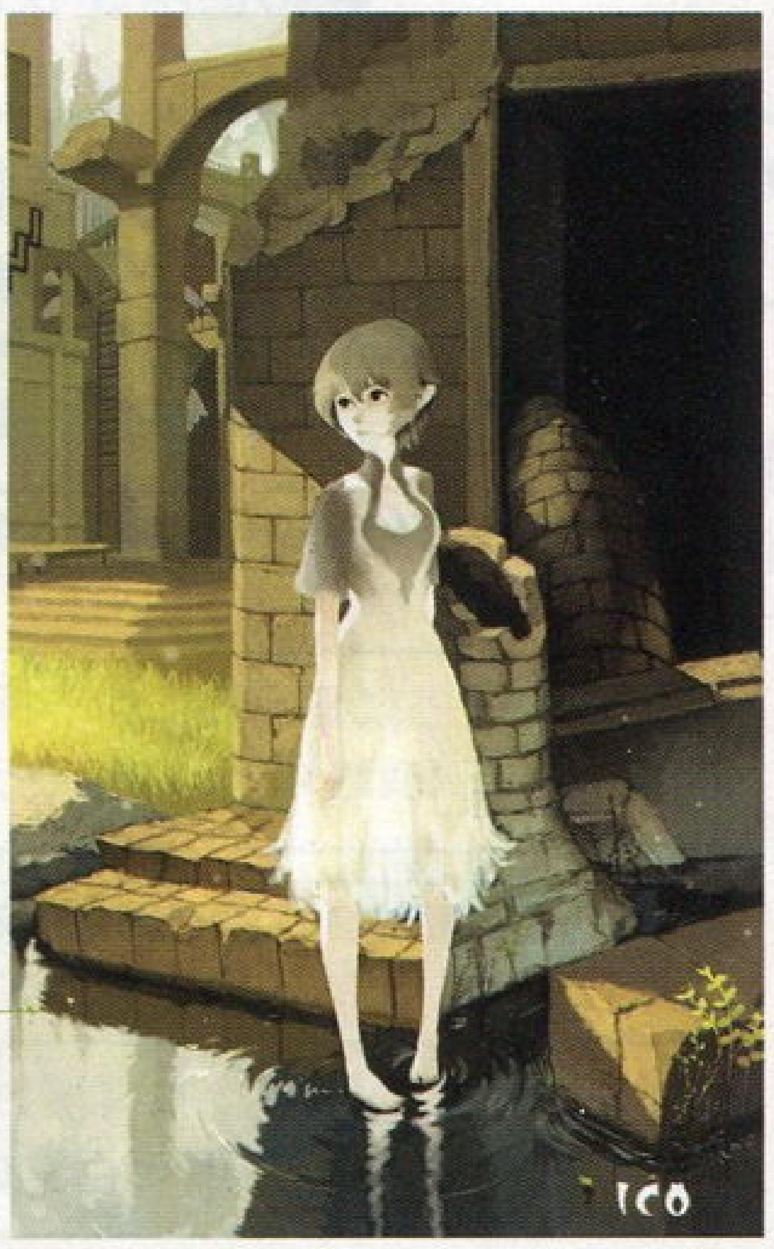
北京·赵洋

如今2D游戏越来越少，而像《胧村正》这样能在3D横行局面中杀出重围，并凭借出色的画面得到玩家交口称赞的更是凤毛麟角。左图很好地再现了原作插画的色彩特点，柔和清爽，赏心悦目。



广州·八望龙崎

一张“《游戏王》系列”动画化十年纪念的同人海报。这么多角色济济一堂，就算只是让大家排位置都要好下一番工夫呢，八望龙崎不愧为“《游戏王》系列”的超级铁杆真饭，让我们为他的执着和耐心脱帽致敬！



济南·魏巍

怀旧同人，取材自《ICO》。借助水粉技法，古堡残垣被刻画得很有质感，而细密的笔触效果也将使人物看起来颇有韵味。整个画面则洋溢着清新宁静的气息，如原作一般。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 八望龙崎：看过一张美国英雄大合集的图，自己也很想把游戏王GX中用过的英雄都画出来，于是前前后后花费了大概一个月的时间绘制了这张图——《游戏王GX-100英雄》。（一刀回复：真的粉丝，敢于直面繁多的人物，敢于正视庞杂的构图。再次为阁下鼓掌！）

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



■就算不用我们说，相信很多读者也会猜到下期杂志中最为重头的内容——《战神Ⅲ》。不用说，对于经历过PS2上两作以及PSP版的老玩家来说，3月16日无疑是他们的节日。如果你已经是PS3的拥有者，那么请与我们一同见证这款核弹级神作的降临时刻；如果你暂时无法感受本作，那么也不要太过焦急，在下期杂志中，我们将针对这款游戏进行全方位的解读。当然，如果你觉得除了攻略、剧情及视频影像之外还可以用其他的形式对本作进行深度挖掘，那么也请及时把自己的建议告诉我们！

图片故事



46岁的简·罗伯茨每周都要在自己的花园中招待两位朋友——两只淘气的松鼠。罗伯茨用来招待朋友的点心也比较特别，她会在晾衣绳上挂两个椰子，然后在椰子壳上挖个洞。这样一来，两个小家伙就会贪婪地把脑袋直接伸进椰子中去享受美味的椰肉。“第一次看到它们用这种方式进食时，我几乎当场笑死过去。它们看起来就像是一对宇航员。”

——热心读者岳启胜提供

本期 What's In 流行游戏

《战地 恶人连2》 PS3 （3人）

我的任务就是把每幢房子拆得七零八落。

——在《战地2》网战中拆房无数的脆薯条留

《生化危机5 导演剪辑版》 PS3 （2人）

淑女版的谢娃是个很有潜力的角色！

——全情投入到新佣兵模式中的Gouki语

杂志相关

Email ルルーシュ：作为一名仅与UCG打了九个多月交道的读者，我在2010年的杂志改版中看到了不少的变化，所以想在此提一些不成熟的意见。我认为，不妨开设一些针对特别人群的版块，比如说高三群体。这个版块可以变成我们吐槽的园地，而且对即将步入高三的学生们也是一种鼓舞。就算是已经经历了高三磨练的人们，相信也会勾起对往事的回忆！

你的提议很好！在此我们也向所有处于高三阶段的读者征集有关学习、生活以及游戏方面的来信。大家尽管将自己遇到的不如意事情向我们诉说！如果大家的来信数量真的可以达到一个可观的数字，今后必然会在栏目中单独开设一个小板块。那么现在，就请大家尽情地吐槽吧！

北京 房宽京：拜托，今后再改版的时候增加中奖几率吧！

您的愿望实在是太有难度了，做杂志可不是编写游戏程序，稀有宝物的出现几率只能看你的运气，而且是刷不出来的。另外，在此提醒广大读者，今后来信的时候一定要把自己的名字写得便于让人识别。飘逸洒脱的个性签名固然好，但如果无法识别出来，那肯定也是无法参与抽奖活动的！

本期读者语录

Email germanicus：我今年就要高考了，但成绩却不是很好。我打算报考动漫游戏制作相关的专业，并且打算今后开个工作室。不知道小编们对此有何建议。（炎骑士：你的想法固然很好。不过就算是打算今后从事动漫游戏相关的工作，学习成绩一样也是很重要的。毕竟只有现在打好基础，才有可能考上理想的大学。）

扬州 汤剑雄：个人觉得像《最终幻想 X Ⅲ》这种大作的剧情小说可以用别册的形式随刊一起赠送，这样便于收藏。如果篇幅比较长，可以适当上调价格，相信大家也可以接受。

我们理解你的心情。其实在你来信之前，已经有很多读者有过类似的要求。但作为一本杂志，每一次内容和价格的调整必然都要经过有关部门审批，并不是可以随便更改的。希望你能够谅解！

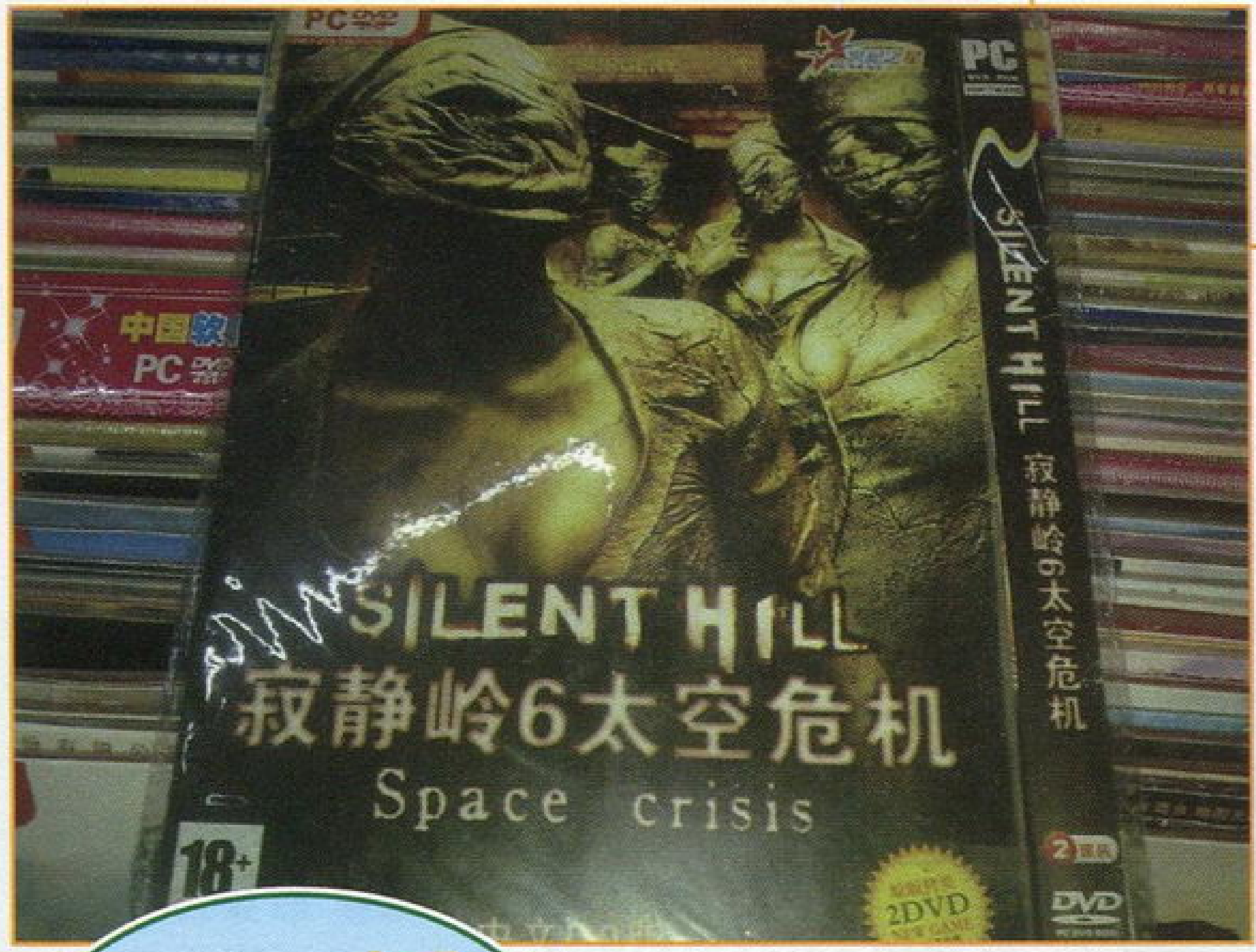
Email fb19930608：我本来在国内读高中，因为个人原因现在到加拿大上学。不知道你们的杂志在加拿大有没有卖啊。如果有的话请告诉我。

很遗憾，我们的杂志目前还没有开展海外发行业务，你只能委托在国内的亲属购买杂志，然后再寄给你。

读编交流

Email shoshuyang：九兵卫，我代表广大的《苍翼默示录》FANS 赋予你一项艰巨而伟大的任务：汉化 PSP 版的《苍翼默示录》！要求你秉承 UCG 一贯的高素质而又专业的汉化水平，让所有新手体验到《苍翼》的剧情就可以，哈哈！

其实不必啦，这一作完全移植自去年的家用机版，如果有条件，建议你去找台 X360 或者 PS3，这样就能体验到原汁原味的官方中文版了。



Email 丁申培：现在真是无比怀念学校生活啊，虽然那时候没钱，买不起主机，但是没关系，因为学校附近有包机房。那时候玩 PS2 游戏，单人 4 元／小时，双人 5 元／小时，自己只要买块 PS2 记忆卡就可以去把所有想玩的游戏玩个遍。当然，有时候排队等候的时间也是很长的，通常就是比谁去的早，但是那时候真的很开心。而且回到学校，也可以同学之间大家讨论，说说这个游戏，谈谈那个游戏，彼此沟通心得，提高技巧……

我们那儿在 PS2 时代已经是网吧的天下了，往事不堪回首啊。

Email 大米の朱雀：天资愚钝的我直到今天才领悟出购买 Capcom 游戏的终极省钱之道——等该游戏推出所谓的"导演奸计版"或"完整版"之后再出手。不仅价格便宜不少，内容上也充实许多。但是此方法也有一个致命缺点：如果玩家们都这样做，Capcom 会不会一直拖着不出游戏呢？好吧，玩家们力量是强大的，我们愿意和老卡耗到底！

其实对于游戏厂商这种比较无耻的做法，我们也觉得十分不爽。但与其跟厂商怄气，不如看开些，毕竟自己还是可以如愿以偿玩到自己喜欢的游戏。俗话说得好："要啥自行车啊……"。

Email zls_2000：我希望众小编们可以自曝一下自己的工作环境，还有最近入手的有趣的小物件，这样一种贴近生活的方式不知道能不能引起读者的共鸣，虽然有些八卦……

你确定是引起共鸣，而不是引发"怨念"吗？

Email zbw0128：逛电脑城的时候突然看到了一张非常熟悉的游戏封面图，走进一看才发现是又一款强大的山寨游戏——《寂静岭 6》。雷死我了！

现在像这种雷人的山寨游戏封面的确不少，我记得在去年《生化 5》发售前夕，还看到过所谓的 Wii 版《生化 5》，其中的实际内容只是老游戏。

Email char000025：说起来，因为我的父母是因游戏而结缘的，所以他们对我玩游戏并不反对，还曾经在一次学校家长会上和校方就电子游戏的问题吵了起来。可是，面临高考，他们也着急。我跟他们说我想成为游戏制作人，他们也很赞成。可就是不知道报什么专业……

据我所知，在国内的普通全日制高等院校中似乎鲜有开设游戏制作人培训专业的例子。而且，就算是在国外，一些知名的游戏制作人也并非是科班出身。成为一名游戏制作人不是仅仅依靠扎实的计算机语言基础就可以胜任的，还要有良好的组织策划能力、丰富的想像力、较广的游戏涉猎面以及在音乐美术等方面的知识。在课堂上很难学到这些东西。另外，如果你真的非常执着，并且家里的经济条件允许，那么不妨先选择一所实际一点的国内院校的普通专业就读，等到毕业之后再想办法到国外留学。这是一种实现你理想的比较实际而可行的方案，不过代价太大。

忘乎所以

剧本 九兵卫



校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.26

我是回学校之后才买到春节合刊的，看着封面觉得挺温馨，也许是平时生活里难得会有类似这样的场景吧，经常都是各自忙各自的事，寝室里最多人参加的集体活动就是 DOTA，偏偏我又不感兴趣。唉，想着还有几个月大家就要各奔东西了，而我因为选调生面试没过，所以打算去参加西部志愿者。呵呵，挺高尚的吧？其实自己挺后悔的，当初要是自己不那么贪玩、不那么任性倔强，现在就不用担心那么多了。

——Email 蒲云龙

解析： 大四下学期对于每个人而言都是比较迷茫的时期。一方面，课时的减少使得可支配时间剧增，整个人都会充满无所事事的空虚感；另一方面，毕业和就业的压力又迫在眉睫，无法预测的未来让人坐立不安。其实这两方面并不矛盾，关键在于我们是否愿意以实际行动来解决问题，该做的事情都做了，无论结果怎样就都不会留有遗憾了。再说的明白一点，学生生涯的最后的一个学期，应该是最充实最难忘的，而不是最踌躇最麻木的，选择权在我们自己的手中。

本期话题：

①说一说毕业前的留念与回忆；
②谈谈你对中文版《FF X Ⅲ》的看法。

本期读者语录 Email dshp-squirrel：看了《北斗无双》的视频。虽然那一拳拳打上去的声音够响，但是总觉得不是很流畅，没有以往系列作品那种砍杀敌人的爽快感……（玛娜：的确就像你说的，在官方公布的演示影像中，健四郎攻击敌人时的动作让人觉得比较迟缓。不过这应该算是厂商为了忠实原作而进行的大胆改革。而且就目前得到的消息来看，不同的角色，其行动速度也会有明显的变化。）

2009年度TVGAME大赏“深圳欢乐之旅”读者感言

小编：2009年度TVGAME大赏“深圳欢乐之旅”结束了，这是UCG创刊10年来为数不多的几次将读者邀请到编辑部来参加的活动。无论对于我们还是对于读者都是难得的交流机会。本期Gamehalo DVD中有长达14分钟的影像，记录下了“深圳欢乐之旅”全部过程，内容非常精彩。离开深圳后，我们邀请这3位读者每人写下一篇他们的感言，没想到最后他们写过来的文字量大大超过我们的预期，由于篇幅实在有限，我们只能忍痛节选一位读者的感言，更多内容请看DVD影像报道吧，，希望每位读者都不要错过。

我的深圳游记

作为今年UCG大赏的幸运读者，我有幸参加了为期5天的深圳之旅。临出发的晚上，饶是出远门已习惯的我也不禁辗转反侧，憧憬着明天与小编们的会面，最后还是在老婆大人施展绝技“爱的扭耳朵”后才稀里糊涂地进入梦乡。到了目的地后才知道，那天晚上小编们都在加班赶稿，有的小编甚至通宵达旦。当我与ACE飞行员在机场碰头时，看着他那略显疲惫的神情，顿时心生莫名的感动。随后，我与来自河南的玩友一同前往宾馆，飞行员继续等候安徽的玩友。

第二天，大家在ACE飞行员、玛娜MM及非编的陪同下前往欢乐谷游玩。作为读者，第一次跟小编近距离接触，自然有点拘谨，不过在彼此熟悉之后，气氛就慢慢变得融洽了！刚到欢乐谷，飞行员提议先来个最刺激的项目：超级跳楼机（之所以用“超级”二字，是因为与我以前接触过的相比有本质的区别）。引用一下飞行员的原话：“如果这个都能适应，下面的基本就是小CASE了”，听着一阵阵的“惨叫”声从头顶传来，当真是寒从脚底起、怕从胆边升。在一番无望的挣扎后，我们仨坐上了超级跳楼机，亲身体会一下“跳楼”的感觉——一秒钟不到我们就被提到近60米的空中，随后反复急速升降若干次，确实挺刺激的。下来后，我一直想瞧瞧背后那位玩友，可惜他闪的很快，一会儿就不见了。接下来，我们赶场玩了“雪山飞龙”、“激流勇进”、“旋转木马”、“龙卷风”等项目，尖叫声、惨嚎声、欢呼声、大笑声等让现场的气氛High到了极点。中午，我们6人草草解决完午餐后在园子里闲逛，先后在4D影院被水喷、在露天影院看地道战现场表演——按某位重口味仁兄解释——鬼子抓花姑娘。时间不知不觉就过去了，我们6人恋恋不舍地离开了欢乐谷。由于白天玩的太疯，晚上便早早休息，想起那一幕幕难忘的场景，着实让人心潮澎湃。

第三天，改由纱迦、晴天和另外一位非编陪同前往世界之窗游玩。早就听说纱迦非常健谈，号称集战国辩士之才、扶桑宅男之道于一身，刚一照面便深有体会，无双总帅称谓舍他其谁！在世界之窗游览的过程中，纱迦妙语连珠、诙谐幽默，甚至还搬出飞行员在编辑部的一些趣事，让我们好一阵爆笑。晴天则非常专业的给我们当起了向导，甚至还兼职现场解说员。我们陆续观赏了日本歌舞、东南亚风情舞、印第安人射箭场、南美厄瓜多尔大瀑布、埃及金字塔和委内瑞拉山洪爆发等模拟场景。在这期间有一件事让我记忆犹新：在午餐时，纱迦对糟糕的日本拉面做出了一番精辟的评价：“这汤是汤，面是面，两者没有任何的联系”，旁边的非编当场笑翻。根据安排，我们终于得以前往心中的圣地——编辑部。刚进编辑部，就看到一片忙碌的景象，满眼的游戏书籍、电玩、模型、手办等等，现场带给我们的震撼非常大。我在过道穿行时，猛然间看到前方有一个扎着马尾辫/带着无框眼镜的小MM抬头瞪了我一眼。oh my god！一瞬间，我有点不知所措，幸好旁边有晴天领路才不致走错房间。事后，我得知那个“小MM”的年纪竟然跟我一样大，并且结婚了。我就纳闷儿，明明是同样的年纪，我都快进入大叔的俱乐部了，她咋看起来那么年轻呢？后来经过深入分析得出结论：心态决定神态，神态决定状态，状态决定体态。离开编辑部的时候，我再一次经过她的座位，却是伊人已去空谷留香，甚是可惜。为了不影响其他人的工作，我们在编辑部的游戏室里与众小编展开互动交流。Gouki热情地招呼我们一起玩《生化5 AE》，炎骑士则友情赞助了《未知海域2》，另外九兵卫还提供了《FF13》。很凑巧的是，我刚巧坐在胜负师的身边。遇到传说中的白金达人，还有看到九兵卫、泰坦、雷电、脆薯条等人，心里那个激动啊，好多平常想说想问的在这一刻都被忘在了脑。看着面前52寸的SONY液晶电视，谁说一定要聊天才能沟通？玩游戏才是最好的交流！在游戏过程中，飞行员还给我们展示了德雷克在列车上被路边灯柱挂飞的种种姿势，博得一阵阵的笑声。晚上，我们与部分小编聚餐，席间欢声笑语。天南海北的一群人坐在一起聊着彼此共同的爱好，这绝对是人生一大快事。

第三天，由小编雷电、来自《掌机王》的米格以及第二天陪同的非编带领大家前往东部华侨城游玩。由于大家在头一天的交流中已经非常熟悉了，所以很快就进入了神侃的状态。米格的专业、雷电的实在以及非编的敬业让我们深深感动。一路上，米格担起了导游的重担，边走边给我们讲解，当问到雷电的iPod里有多少首歌曲时，雷电一本正经地跟我说有一万一千多首。在此特别要把雷电同学的原话复述一遍：“我本不OUT，也不雷人，只是因为



■第3日深圳世界之窗合影，从左至右依次是读者巫斌、小编晴天、读者范李功、小编纱迦以及读者商家源。

我太 IN 了，而其他人跟不上我的节拍，反而觉得我很雷，因此我才夺得了小金人”。由于东部华侨城依山而建，所以海拔比较高。当我们顶着浓雾来到位于山顶悬崖的观景台以及钢索走道时，我们一时兴起表演起了《寂静岭》中的桥段：雷电一边呼喊着“Cheryl……Cheryl……”边往前跑，而我们三人则在后面动作僵硬地扮演怪物追赶他。在乘坐缆车下山的过程中，由于伸手不见五指的大雾，致使我们在缆车缓缓下降的过程中提心吊胆，缆车的每一次晃动都引来一片嚎叫声。吃完午饭，我们又连续体验了“火箭升空”、“地心游记”、“太空梭”等游乐项目，特别是“激流探险”，让我们大呼过瘾。从长 70 米、近 60 ～ 70 度的陡坡上急速下降的感觉甚至比在欢乐谷的“激流勇进”更加刺激。由于我们是第一批开始玩，因而得以趁着排队的人少多玩了一次。就在我们第二次排队的过程中，发生了一件相当有趣的事情：在排队时前面有几位 MM 被岸上的水枪射的惊叫连连。当看到这一幕时，我们对控制水枪的那位猥琐大叔示以了极其强烈的鄙视。估计是看到了我们的不屑，当我们分批出发时，那位大叔往水枪里连投了二、三枚硬币，准备让我们尝尝全身湿透的滋味。不过我们有了事先的准备，在通过时一致采取低头加双手竖中指的动作，大叔顿时没了兴致，草草结束了。事后听坐在后面的非编讲述，大叔在射水枪最后还抽动了两下，登时哄堂爆笑。在接下来的游玩中，我们观赏了海盗表演，现场观众很多，但是喝彩声、鼓掌声寥寥，估计是国人相对含蓄，在这种场合还保持一分矜持。每当有一个精彩的瞬间时，更多的是我们 6 人的喝彩和欢呼，以及其他年轻游客的鼓掌和口哨声，坐在后面的大叔大妈们则面无表情，让场地中演员感觉不到现场气氛的高涨，表演中时不时出现冷场。由于之前只坐了一次太空梭，没有玩尽兴的我强烈要求再一次乘坐了一次。当我再次准备排队乘坐时，不巧赶上天公不作美。因为下雨，工作人员把太空梭的速度改为原来的一半。天哪，在滑车依次出发时，那缓慢的速度简直令人发指！更让我郁闷的是，周围挤满了操粤语口音的大妈，像被集体注射了兴奋剂似的大呼小叫，登时让我兴致大减。由于天空乌云笼罩，我们只好无奈地打道回府。

最后一天，由于我们的行程时间截止中午，因此只能早早地收拾行李。ACE 飞行员和另一位小编送我们来到机场。伴随着我与飞行员的握手惜别，五天的编辑部之旅也划上了一个圆满的句号。

在参与抽奖之时，我第一次真正意义上给《游戏机实用技术》写了信。在信中，我自以为是地给编辑部提出了一些不成熟意见和建议，心里只盼望着能中个什么小奖。然而当我接到 ACE 飞行员的电话时，一种幸福感油然而生。在这五天的编辑部之旅中，我体会颇深。所谓隔行如隔山，编辑部并不像大多数的人想像的那么舒服——上班玩游戏，下班还是玩游戏。如果说休闲时玩游戏是一种享受，那么在将玩游戏编杂志作为一种职业的时候，所肩负的重担和压力就与平常的工作没什么两样了，甚至可能更苦更累。不管是文编、美编、非编还是其他在幕后默默耕耘的工作人员，他们与我们一样也都是一些热爱游戏的年轻人。他们也有欢笑、也有苦闷、也有快乐、也有彷徨，也有雄心，也有无奈，更多的是对所在岗位的敬业和热爱。

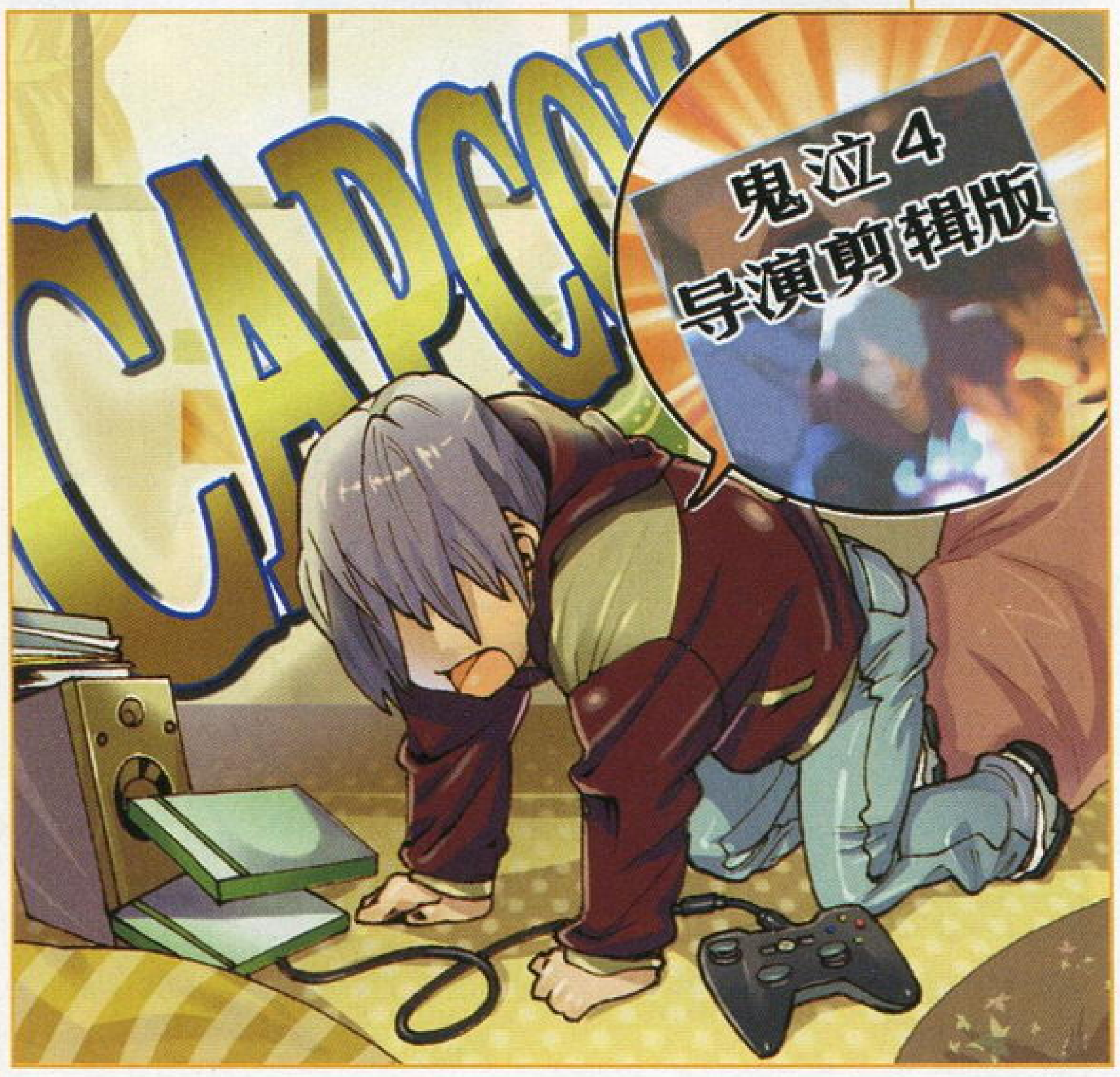
当年拖着鼻涕玩游戏的我们，估计有不少人已经成家甚至生子，作为七八十年代成长起来的我们而言，电子游戏不仅仅是一种玩具、一组电子器材、一张光盘这么简单，它所承载的是我们这一代人的成长历程。正如 LU 论坛上某位朋友所说的那样：游戏对于玩家来说，最大的意义就在于从中获得感动，无论是快乐、震撼、艰辛还是惊喜。而能够与他人、尤其是原本素不相识的人，产生某个方面的共鸣，这也是一种感动。对我来说，5 天的编辑部之旅，就是一种感动。感谢《游戏机实用技术》，感谢支持这次 TVGAME 大赏的赞助商，感谢在繁忙工作之余陪同我们的各位编辑，谢谢！

范李功

2010 年 3 月 7 日

@ Email Vorgil：《战神 III》眼看就出了，《鬼泣》的新作为什么还没有消息啊！卡普空太不厚道了，《生化 5》的导演奸计版照样骗钱，为什么就不搞个《鬼泣》的其他版本来骗钱啊！我很愿意被骗的……

你以为老卡不想吗？次世代版《鬼泣》是最快达成双白金销量的一作，出个“特别版”完全在情理之中，多加两套衣服，多加两个 BOSS，多加两个关卡……卖就卖 4800 日元，估计愿意被骗的不止你一个。可能是最近老卡的战线拉得比较长，一时还顾不上，总之请耐心等待，“奸计版”一定会来得更猛烈的。



@ Email に坏ぁ：最近我入手了 Wii，可系统语言是日文的，加上我是背着家人买的，不敢难出来玩。平时父母也不怎么让我玩游戏，我该怎么办啊？

其实很多小编也有背着家人买主机和玩游戏的经历，不过从实际出发，基本上都是选择购买掌机，毕竟掌机比较容易隐藏。当然，既然你已经把 Wii 买了回来，现在也不能劝你卖掉。权衡利弊，建议你找一个比较家里限制较少的朋友或同学，把主机放在他的家里。

@ Email 暗黑天使：那天，我们学校请来了一支三人组美国乐队——两个音乐家，一个电脑艺术家。一个负责打击乐，还有一个是吹萨克斯的。两个音乐家在演奏时，那个艺术家在投影仪上画画让我们看。就在音乐进行到高潮时，那个艺术家，他……他……他竟拿出了 Wii 的手柄！没错！没看错！就是 Wii 的手柄！他还递给我们玩！游戏是什么我忘了，反正是只要按键就会有特殊音效，不过好像不是很轰动。但当那个艺术家把手柄给我时，我当时可激动了，差点把手柄给掉到地上……最后他们三人还跟我们合了个影，好开心啊……

从你的描述来看，估计那个所谓的美国艺术家玩的应该是《Wii Music》。不过话又说回来了，拿台游戏机出来就敢自称是艺术家，这实在是有点……

最富有诗意的读者

@ Email ps3x360ucg：忧愁（改编）

小时候，忧愁是一张游戏贴纸头，
我在这头，它在小朋友那头；
上学后，我快乐并痛苦着，
我在这头，UCG 杂志在班主任那头；
上班后，我兴奋担忧愁着，
我在这头，UCG DVD 在老板那头；
现在，我自豪着，
因为 UCG 在这头，我也在这头。

你是个合格的父亲么？

《暴雨》这款游戏真是创意非凡，经过小生仔细观看，《暴雨》不仅是一个互动游戏，更是测试你是否是一个称职父亲的最理想选择。编辑部早已成家的大有人在，拿飞行员同志来说吧。他在玩《暴雨》这款游戏时非常不注重和自己儿子的沟通，经常不陪儿子玩、不给他做饭，甚至儿子放学归来刚坐上沙发看电视时就被催着去睡觉了……而他自己却整天在马路上乱逛，无所事事，最后连我都看不下去了，这注定是个大悲剧啊……但与其截然相反的却是小编晴天与胜员师，在游戏中他们对自己的儿子关爱有加，一直努力地改善与儿子的关系。果然当了爹的人就是不一样啊，飞行员同志可得好好想他们学习咯，不过小编晴天目前的确是单身，我只能推测他天生就是好父亲啊！（羡慕中……）

八卦角

本期读者语录

佛山 何智燊：看过新的 UCG 才知道，原来就算是发送电子邮件也能参加抽奖！
（炎骑士：嗯，看来我们上期的声明起作用了。我们再一次提醒大家，发送 Email 的时候一定要注明自己的真实姓名及联系方式，以便参与抽奖活动。）

低级失误

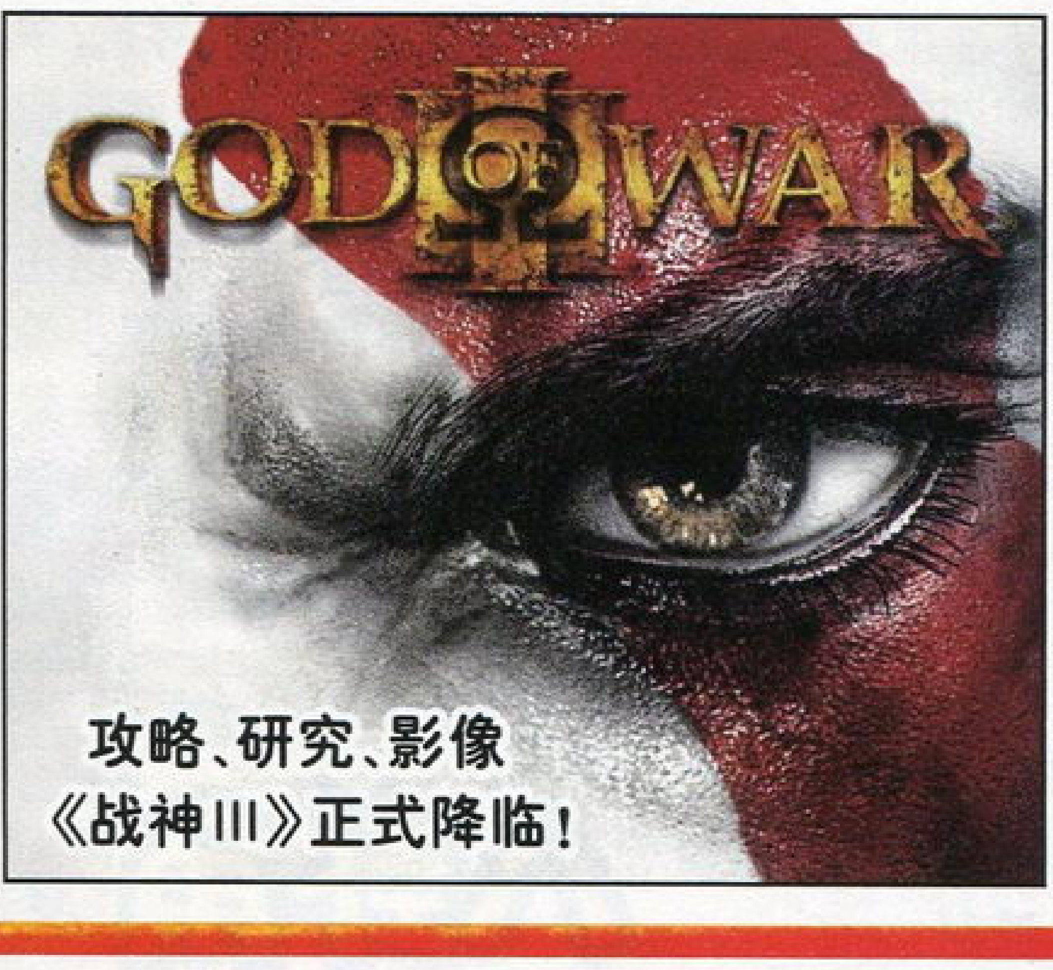
剧本 九兵卫



下期预告！

《游戏机实用技术》

2010 年 5 月 A，总第 248 期



长沙 马锦超：说出来怕你们不相信，我们的语文老师是个铁杆游戏迷，而且是重度的痴迷患者！痴迷到什么程度呢？这么跟你们说吧，他在市里举办的公开课比赛中，特地把自己的 PS3 抱来，然后在学校礼堂中接上投影仪给我们放课件——他已经把所有制作好的课件预先转换成 JPG 格式的图片，然后用 PS3 的幻灯片功能放给我们看……

用 PS3 进行多媒体教学，你们的老师果然很有创意，也很大胆。不晓得你们学校参与听课的校领导会怎么想，我认为大概会有两种可能：一是严厉批评你们的老师，坚决杜绝今后随意使用“不明”设备参与教学活动；二是因你们老师的公开课获得好评，结果学校特地拨款给每个班级配置一台 PS3……

Email 沉淀：随着游戏业的不断发展，参与的人也越来越多，女性玩家已从昔日的星点成为今日的光芒，我女朋友就是其中之一。她比较关注的内容和我截然不同。男性玩家关注的往往是游戏本身，如内容、画面、操作等等；而女性玩家注重的则是游戏以外的衍生物，比如游戏人物玩偶、模型、游戏角色服装、道具以及配饰等等……她苦于找不到地方购买这些衍生出来的周边产品。

确实看出女性玩家的购物需求不小……开个玩笑，其实从我的观察来看也不可一概而论，周围的女性玩家出钱购买周边的少，反倒是男性玩家总喜欢买一些裙子都要飘起来的娇羞美少女手办放在桌上观瞻。

中山 周建隆：话说《战神 III》发售在即，等游戏到货等的心痒痒，干脆把试玩版翻出来再打一边，结果发现了一个很搞笑的细节：太阳神海利奥斯的面部表情实在像一个“囧”字。

你的眼力倒是不错，不过这已经不是什么新发现了，网上早就有人贴出这张“囧”脸的图了。看样子这款游戏的制作小组对中国的网络文化也有一定研究……

Email Jin Kazama：听说你们要换小编形象，我是个高达迷，而且最喜欢宇宙世纪 0079 年的机体，我推荐炎骑士换成高达 Ez8 的造型，看着比任何高达都结实，没有多余的装饰，简约而不简单！

我的确比较喜欢宇宙世纪系高达作品。不过说到简约美，那还不如干脆换成吉翁系的机体，比如说扎古……

你是不是还要涂成红色，然后在头顶上装个角饰……

Email jamesbood007：马上就要高考了，想把注意力转移到学习上来，免得总是溜号。想向小编们请教一下有什么有效的方法可以集中注意力吗？

这个问题主要靠自觉自愿，但如果没有足够的自控力就只能采取强制手段了，譬如把书桌搬到父母旁边，相信在这种监管下想溜号也会很有压力。

话说我有个特别喜欢吃糖果的表妹，她备战高考埋头复习的时候就在书桌前摆上一罐糖果，然后给自己定下规矩：每做出一道难题才被允许吃一块糖……虽然后来如愿考入理想的大学，但却因为吃糖太多得了蛀牙，还拔掉了两颗……

乌海 费思超：让 2011 年快点来吧，我等不及参加新一年的抽奖活动了！

恕我直言，能够加快时间流逝速度的高人恐怕还不曾存在于这个世界上。造物主他老人家大概也不愿意缩短地球绕太阳公转的周期……

Email 小毛：关于《生化 5 导演剪辑版》记录继承的问题，杂志上也没有详细说明，希望各位指点迷津。因为作为 PS3 玩家来说，游戏真的是不便宜，万一买错了版本，心里面或多或少是会有点不快的。

其实，这款炒冷饭作品的版本还是很容易加以区分的。抛开副标题不说，如果是日版（或港版日文版），那么游戏的标题必然会是“Biohazard 5”。而如果是美版／欧版（或港版英文版），那么标题则会是“Resident evil 5”。可见，根据不同版本的标题即可轻易识别不同的版本。

北京 姚荣：看了八年的 UCG，这是第一次写信。我是个做动漫电玩周边的小生意人，20 年的游龄。曾经梦想加入到 UCG，但由于外语水平惨绝人寰，所以打消了这个念头。现在的目标就是多赚些钱，然后把 UCG 买下来变为己有，这样就能变相加入到小编的日常生活中了，呵呵！我这封信刊登刊登无所谓，只是想表达一下我对你们的敬意。最后说一下，飞行员是北京人吧？在《李献计历险记》里面的配音真是北京味儿实足。顶你！

《李献计历险记》的作者飞行员同志的确是北京人。不过很多读者都把这位飞行员误认为我们的 ACE 飞行员了，再次特地说明一下，大家千万不要再弄混了。

长春 富铭明：我的新班主任老师是个刚毕业不久的大学生。他有个习惯，就是每天中午把午饭拿到班级来吃，吃完之后顺便在班级玩 PSP。起初，我们还不敢跟他交流，后来慢慢混熟了，索性大家一起联机玩。怎么样，羡慕吧！

嘘——，你们可要帮老师保密呀，当心被校领导发现你们之间的秘密！



本期读者语录

马鞍山 许少玮：感觉最近读编栏目中的交流内容少了一点，希望能看到更多反映玩家游戏生活的故事！

（九兵卫：最近几期读编由于穿插了与中奖读者相关的内容，所以交流部分略有减少。今后的栏目在这方面会恢复正常，请放心。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

二等奖



5名

莱仕达 PS3 迷你小键盘

本期大奖

1名



莱仕达 PS3 格斗摇杆

一等奖



3名

莱仕达 PS3 无线手柄

莱仕达™

本期奖品由莱仕达电子科技有限公司提供

三等奖

5名



莱仕达 PS3 Silm 底座

2A 互动信箱礼品名单

大奖 PEGA四合一摇滚鼓王（对应X360/Wii/PS3/PS2）

沈阳	郭庆翔	桂林	林友峰
南昌	吴善韬		

一等奖 PEGA三合一 PS3超薄版充电支架

中山	刘建波	海口	刘剑宇
承德	华锴锋	赤峰	郝 翰
太原	黄 华		

二等奖 PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

北京	房宽京	嘉兴	苗 宇
哈尔滨	金龙哲	兰州	王宗洋
青岛	白喜岳		

三等奖 PEGA PS3 超薄版主机支架

扬州	汤剑雄	天津	李明翔
珠海	陈海雄	石家庄	白 岳
昆山	郭明志		

本期特别放送 PEGA系列电玩周边（随机抽取）

洛阳	马 锴	保定	冯建雄
北京	张 松	乌鲁木齐	刘 铭
抚顺	付权海	锦州	崔昌隆
广州	蒋 涛	长春	马定邦
牡丹江	王海权	常熟	岳启胜

本期特别放送

10名 各类电玩周边（随机抽取）

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？
3. 应读者要求，怀旧殿堂开张，本期是特大号《铁拳传奇》。未来的怀旧殿堂将会以栏目形式出现，大家对于形式、内容有什么好建议吗？

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价：38 元；《高达模型年鉴 2010》，定价：38 元；《iPhone 专辑》第 2、3、4 辑，定价：28 元 / 辑；《爱图 e 族》第 9、11、14 辑，定价：19.8 元 / 辑；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价：9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价：32 元；《猎人大全 G》，定价：28 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 辑，定价：9.8 元 / 辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想 攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价：16.8 元；《模魂志》第 33、39、42、43 期，定价：15 元 / 期。



邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010 电 话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 期～总第 211 期、总第 213 ～ 216 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 221 期、总第 224 期～ 227 期、总第 232 期～ 235 期、总第 246 期、总第 247 期，定价：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 182 · 183 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 244 · 245 期，定价 19.6 元。



邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000 电 话：0931-8668378 Email：ad@ucg.com.cn

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 . 人》第 30 辑、第 36 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价：12 元；第 20、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价：9.8 元；第 29 ～ 31、33、35 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价：28 元。《XBOX360 专辑》第 8 辑，定价：28 元。《PS3 专辑》第 8 辑，定价：32 元。



邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020 电 话：0931-8674805 Email：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



[铂]由于欧版《战神III》近乎偷跑了半个月，以飞行员为首的奎爷信徒们每天过着惶惶不得终日的苦闷日子，打开任何一个网页，看到任何一个与战神有关的贴子的标题上的几个字，都有可能被剧透得外焦里嫩，而且还要抵御“奎爷大战XX全程视频，精彩至极”之类的低清影像的诱惑，为的就是自己亲手体验时获得最高级别的震撼。现在这种信息传播速度，别说是当编辑，当个普普通通的玩家也不容易啊！

[金]三个幸运读者来编辑部时，其中一位快当爹的读者说我和当年结婚照上的样子相比变了许多。正所谓“岁月如飞刀，刀刀催人老”，而且还催人肥，编辑工作缺乏运动是关键。就连我们的BIG BOSS看到某编辑时也说：“你，有时间得去锻炼！”

[银]看麻将动画时，想起了七年前和泰坦等人按竞技麻将规则打牌的时候，自己居然胡出一把“国士无双”，这种在动漫影视作品中才出现的灵异场面，自己遇到时真有点不敢相信。唉，那些一去不复返的悠闲的日子。

[铜]上期介绍了些“双白金游戏”，这里补充两个。一个是《如龙3》，这可是少有的三白金神作，除了日文版和英文版奖杯分开，居然连日文BEST版也是分开的，不过这三个白金拿下来得近300小时，算是奖杯迷里的极限挑战了。另一个是三线RPG《最后的反抗》，日文和英文奖杯分开，只是游戏画面达到了PSP级别，好在你只需要忍受8小时左右就能白一遍，奖杯迷专用。

本期个人签名

别惹炎骑士，他可是已经看过《战神III》结局的人！

★阳台的花草种植计划已基本完成，虽然大多数小花连品种都不认识，但是看到阳台一天一天变得郁郁葱葱起来，真是心情大好。阳台上的两棵小白玉兰树经常吸引一些小鸟飞来，有只雏鸟还唧唧喳喳地飞进窗户，结果不知道该怎么出去了，对着玻璃一个劲地撞，真是可爱极了。现在就等着白玉兰开花，花香四溢时会有更多小雏鸟飞来吧？





★原来从过年归来上班到现在，总共才过了不到一个月，感觉却像过了半年似的，过年时的慢节奏生活仿佛已经很遥远了。IMAX版《阿凡达》观影计划、春季踏青计划、2009年落下的各种电影补完计划均未完成……这时间到底是怎么没的呢？（T_T）

本期个人签名

在阳台的躺椅上玩游戏是一天中最幸福的时刻。



对于每年的奥斯卡还是非常关注的，电影没有绝对的高下之分，这投票也是比的哪部片子在“学院派”中有更大的受众面，提名的片子都会找来尽数看完，那数十小时的观影过程，才是每位电影爱好者的红地毯。

不过，如果有自己特别钟爱的片子，还是会比较在意奖项的最终归属，比如07年的《赎罪》，08年的《朗读者》，不过09年的影片阵容不如往年，也没有自己鼎力支持的片子，第82届奥斯卡最佳影片提名到10部也不知为何，连《第九区》这种边缘性质的科幻片也能入围，实在不符合奥斯卡的一贯作风。绝大部分人都认为《阿凡达》占有极大优势，加上已经拿了金球奖，可谓气势凌人，可结果偏偏要让《The Hurt Locker》将包括最佳电影和最佳导演两个最重要奖项在内的6座小金人收入囊中，让人大为吃惊。不过想想美国当前局势，《阿凡达》薄弱的剧情，加上其他八部作品的无奖相，得就得吧。

遗憾的是歌舞片《九》和想象中的差距不小，白瞎了这么多美女……

本期个人签名

“I'll know my song well before I start singing.”

★为了制作《.hack//Link》的攻略，又把整个系列的剧情从头温习了一遍。在感叹世界观庞大的同时，自己也在想：如果要把《.hack//》所有相关作品的坑全部填完，那该花多少时间呢？（PS：看在制作人诚意的份上，大家就原谅本作对历代作品的剧情修改吧……）

★细田守执导的动画电影《夏日大作战》之所以深受观众和影评家的追捧，并非赢在画面表现和人物塑造，而是在于本片成功地描绘了日本人所特有的情结，有来自家族的也有来自民族的。真心希望国内的电影人有朝一日也能为我们带来这样一部能撼动心灵的动画作品。



★PS3闰年虫事件，让包括小九在内的很多人度过了极不平静的一天。问题的解决虽然比所有人预想的都要简单，但让我们吸取的经验教训却有很多。（插曲：3月2日，打开PS3调整了时间后发现一切正常，但回到编辑部后，却悲剧地发现自己的使用的电脑彻底扑街了……难道这之间有联系？Orz）

★ASL来到中国，影山浩宣大叔说最大的愿望就是能和中国本土的动漫歌手一起同台共唱。不过翻来覆去，自己还真的想不出国内有哪个能叫得上名字的动漫歌手。大家知道吗？

本期个人签名

《大众网球》沉迷了……



●昨天陪老爸去餐馆吃饭，点了一只特价乳鸽，仅售13.8元。由于当时菜点多了，最后乳鸽没吃完决定打包回去吃。结果买单的时候大堂经理告知特价菜不让打包，只能在大堂内食用。这……这……这是什么道理，给谁听了都会是一肚子火。

●制作本期杂志期间总是心神不宁，不是别的，就是因为越离《战神III》发售日近，越是难以抑制心中的那份期盼。再加上欧版《战神III》提前十来天偷跑，网络上甚至早早就出现了全流程视频，天呐！这简直是要了我的老命。有时候想想，在当今高节奏的生活下，还能有这样一种对事物的期盼和喜爱，这是一种幸福！

●许多城市早已经禁止燃放烟花爆竹，然而随着时间的流逝，疏于管理，现在偷偷燃放的人是越来越多。过年期间走在街道上，看见有人拿着爆竹在放，自己远远的就准备闭上眼睛，然后感叹自己的胆子越来越小，越来越小……

本期个人签名

抄一个人东西叫抄袭，抄很多人的东西叫研究。

本期读者语录 Email bossprince：好希望在光盘中收录《真・三国无双 联合突袭2》的全CG啊……（纱迦回复：PSP那画质还是算了吧，等未来次世代版出了再说，肯定会有的。）



▲30个大满贯击败14个大满贯——海地网球义赛。

★刚做完一期杂志，生活就回到了正常节奏，回头想想寒假那不到两周的时间，有一种梦幻的感觉。

★那个被BIG BOSS说“要锻炼”的人便是我啦。平时还坚持游泳的，春节期间放了自己一个月假，果然体重开始反弹。接下来没得说，游泳计划再开。有朋友推荐左旋肉碱、炽天使等减肥特效药，不过我还是拒绝了。是药三分毒啊！

★最近开始动念买美版X360了，除了《FF13》，我手上还有《SEGA MD合集》欧版、《高达无双2》美版等多个锁区游戏，等美版机一到手，这便是白花花的成就啊。不过转念一想，自己手上积压的成就神作也有一万余点了，这难道就是故老相传的“书非借不能读，碟非新不能玩”？



本期个人签名

发一条“生日快乐”给她，一人发一个字，我领到了第二个。结果，他们都没发。

◆如果不是自己定力够，我想还没到《战神III》正式发售，游戏的全部内容就已经被“透”完了。网络3.0时代真的是保不了啥秘密的。写寄语这会儿，估计离正式玩到《战神III》还有七八小时吧，希望一切顺利……

◆皇马被淘汰，伊瓜因在比赛中浪费了两三个机会，被指是最大罪人。马拉多纳特地关照他的助手给小烟枪打来电话，球王的口信是“就这么踢，有机会就射门，有人连射不进的机会都没有。不进球挨骂没关系，进了就是英雄。”

◆《拆弹部队》又是一部自己看了20分钟就睡着了的电影，如今这部电影皇袍加身，我在考虑是不是什么时候再给它一个机会再看一次。《阿凡达》技术领先，重要奖项全部失利早在预料之中，好消息是电影在国内会持续上映到3月底，专家的话不能全信，老百姓的选择才是最有说服力的。



本期个人签名

●进入全键盘手机时代。



1. 最近和幸运读者们一起去玩了欢乐谷，因为之前已经去过几次，所以这次我便充当起了导游的角色，却不料我雷人的方向感屡次作祟，转来转去都找不到正确的路，还好飞行员被迫激发出辨识方向的特技，顺利带着我们找到了过山车和诸多游乐设施。总之，经历了这件事后，我真心地觉得指南针在城市中也是有用的。

2. 最近玩了《神曲 地狱篇》，游戏的剧情不错，我很期待接下来的一作将如何继续。不过主角的罪孽在这一作里都已经公诸于世了，希望续作还能找到条让人震撼的线索。

本期个人签名

开始学车～

《EOE》总算是顺利白金了，同时这也是本人的第一个白金奖杯。不过我倒不会就此罢手，这游戏值得深入的地方还有太多，目前就先告一段落吧，接下来还有很多游戏要补呢。当朋友告诉我他打到第8个难度时已经面临精神崩溃的边缘，我不得不为向他那么敬业的玩家肃然起敬……对于一个完美主义者来说，想把《EOE》完美掉，难度比《SO4I》的白金还要高许多。

玩了几天《战地2》的网战，又忍不住回去《COD》了，关键没几个人一起玩，还是和群里的朋友们每晚“欢乐SD”来得痛快，好玩又好笑，非常放松心情。

没想到独角兽的OST居然那么神，我本人很少收游戏的原声音乐，更别提动画的了。细细数了下，也就收了《旺达与巨像》、《前线任务5》、《荒野兵器XF》、《荒野兵器V》、《女神侧神像 混音专辑》、《星之海洋2》与《潜龙谍影4》这几个，纯音乐听着就是舒服那。



本期个人签名

时隔一年，忍不住又败了个独角兽MG豪华版……

★上期截稿后与幸运读者去“世界之窗”度过了愉快的一天，因为错开了周末的高峰期，所以没有赶上人山人海的壮观场面，基本上能玩的和能看的都体验到了，还留下了不少珍贵的合影，期待下次和读者的再次相遇 \^0^/

☆这段时间遇到了少有的“倒春寒”天气，本来连续几天的闷热曾一度让自己想晚上开空调睡觉，结果第二天一起床就发现一夜之间气温貌似下降了10来度，无奈之下只好把才打包装箱的冬装重新翻了出来，继续开始过冬。不过室友对这一现象表现得非常坦然，拿他的话来说就是：“我的冬装还没穿够呢，这下总算是让我抓住冬天的尾巴了”……

★最近算是和“迟到”较上劲了，这一切的罪魁祸首就是小区的电梯。为了提高小区的安全级别，春节回来后小区就开始实行“一户一卡制”，即业主必须持有小区的住户卡才能进出大堂或操作电梯（还仅限于自己居住的楼层），但偏偏在实行的前几天，工作人员由于没有将所有住户的信息输入电脑，直接导致很多人进了电梯就只能听天由命，不知情的还以为发生了“灵异事件”，可怕程度绝对不亚于乘坐电梯的中途遇到停电。希望这个问题尽快解决吧！



本期个人签名

拿出面对的勇气！

◆最近沉迷于《流行音乐 携带版》之中。早就知道这个系列，不过一直没有接触过。本来只是想稍微感受一下，结果拿起PSP就没法再放下了，一不小心就玩了一个下午。看来还是这种日系音乐游戏比较适合我，怀念同属Konami旗下的《吉他高手》……

◆节后气温变化比较大，连续多天在零上8度到零上26度之间起伏不定。加上阴雨连绵，搞的到处都是湿漉漉的，每天都觉得浑身上下不舒服。不过这样的坏天气也有一样好处，那就是小强基本绝迹了。从春节回到编辑部开始一直到现在，我在家里居然只看到五只蟑螂……



本期个人签名

被狗叫声吵得睡不着觉怎么办？其实很简单：用胶带把狗嘴巴缠住！捏哈哈！

本期读者语录 Email kakuking：听闻X360版的《FF XIII》已经锁区了，而我的主机正好就是日版……难道说我为了这款游戏不得不买PS3吗？（纱迦回复：不，你还可以选择买美版X360。）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.3.15-2010.10.1

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

3月份注定是所有PS3玩家的节日，气势如虹的《战神III》自然不用多说，《如龙4 传说的继承者》也非常值得喜欢日式游戏的玩家关注，这两款游戏必将给2010年春季的游戏市场带来一场最强劲的飓风。请大家期待我们在游戏发售后带来更为详细的后续报道吧！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年3月					
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2010年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
22日	柏青嫂 寒蝉鸣泣之时 祭	パチスロ ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	益智	日版
29日	ef 两人的妖精传说	ef — a fairy tale of the two.	Comfort	文字冒险	日版
2010年5月					
27日	强袭魔女 与你度过的生活	ストライクウィッチーズ -あなたとできること A Little Peaceful Days-	Russel	文字冒险	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年3月					
16日	战神III	God of War III	SCE	动作	中文版
16日	MotoGP 09/10	MotoGP 09/10	Capcom	竞速	美版
18日	如龙4 传说的继承者	龙が如く4 传说を继ぐもの	SEGA	动作冒险	日版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
25日	北斗无双	北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
26日	越狱 阴谋	Prison Break: The Conspiracy	Deep Silver	动作冒险	欧版
26日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	欧版
30日	横行霸道IV 自由城轶事	Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City	Rockstar Games	动作	美版
2010年年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
13日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
15日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
22日	尼尔 伪装者	NieR Replicant	Square Enix	动作角色扮演	美版
27日	2010 南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights: Retribution	NBGI	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年年5月					
3日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
20日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	日版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
27日	纯白相册	WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出	Aquaplus	文字冒险	日版
2010年6月					
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年7月1日	苍翼默示录 CS	格斗	2010年8月31日	丧尸围城2	动作冒险
2010年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2010年内	GT赛车5	竞速	2010年内	荣誉勋章	主视角射击

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年3月					
18日	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	动作	日版
25日	天神乱漫 Happy GO Lucky	天神乱漫 Happy GO Lucky!!	Russell	文字冒险	日版
25日	天降之物 心跳暑假	そらのおとしもの -ドキドキサマーバケーション-	角川书店	文字冒险	日版
25日	咲 Saki 携带版	咲-Saki- Portable	Alchemist	益智	日版
25日	普利尼2 特攻游戏	プリニー2 ～特攻游戏! 晓のパンツ大作战ッス!!～	日本一	动作	日版
25日	维他命Z 革命	VitaminZ Revolution	D3 Publisher	文字冒险	日版
25日	五月恋爱物语	My Merry May with be	CyberFront	文字冒险	
28日	大家的按摩 病痛与疲劳全消除	みんなの指圧 痛みも疲れもスッキリ～!	Dorasu	体育	日版
2010年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
1日	一骑当千 交叉冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	动作	日版
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Koei Tecmo	体育	日版
8日	尤迪的工作室 被囚禁的守护者	ユーディーのアトリエ～グラムナートの炼金术士 ～囚われの守人～	Gust	角色扮演	日版
15日	苍黑之楔 绯色的欠片3 携带版	苍黑の楔 绯色の欠片3 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	魔界战记 无限	ディスガイア インフィニット	日本一	文字冒险	日版
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	角色扮演	日版
22日	噩梦骑士 携带版	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	策略角色扮演	日版
22日	伊苏 法尔加纳的誓言	イース ～フェルガナの誓い～	Falcom	动作角色扮演	日版
22日	向阳素描 空中卵石 携带版	ひまわり —Pebble in the sky— ポータブル	角川书店	文字冒险	日版
22日	跨越真实 携带版	リアルロデ PORTABLE	角川书店	文字冒险	日版
22日	Canvas3 七色的奇迹	Canvas3 ～七色の奇迹～	GN Software	文字冒险	日版
27日	2010 南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
28日	魔力充电娘	ファイト一发! 充电ちゃん!! CC	Russel	文字冒险	日版
28日	少女的恋爱革命 恋爱报告 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ!! Portable	Idea Factory	文字冒险	日版
29日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	动作	日版
29日	女装校园恋曲 携带版	乙女はお姉さまに恋してる Portable	Alchemist	文字冒险	日版
2010年5月					
3日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
20日	NUGA-CEL! 强化!	もっと NUGA-CEL!	Idea Factory	策略角色扮演	日版
27日	烈焰联盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
27日	GA艺术科 艺术设计班	GA-艺术科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
2010年6月					
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	武装神姬 战斗大师	动作	2010年内	Fate/新章	角色扮演
2010年内	死神在背后	角色扮演	2010年内	纸箱战机	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年3月					
18日	亲子游戏 米菲兔的玩具	おやこであそぼ ミッフィーの おもちゃばこ	Square Enix	益智	日版
23日	赤钢铁2	Red Steel 2	Ubisoft	主视角射击	美版
2010年4月					
1日	孢子英雄	スポア キミがつくるヒーロー	EA	动作	日版
2日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
22日	IVY THE KIWI?	IVY THE KIWI?	NBGI	动作	日版
27日	2010 南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
28日	巴斯钓鱼Wii 世界锦标赛	バスフィッシングWii ワールドトーナメント	Arc System Works	体育	日版
29日	ROOMS 神秘的移动房间	Rooms 不思议な动く部屋	Hundon	益智	日版
2010年5月					
3日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
23日	超级马里奥银河2	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	平台动作	美版
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
27日	银河战士 另一个M	Metroid: Other M	Nintendo	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	星之卡比	动作	2010年内	战国BASARA 3	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年3月					
18日	薄樱鬼DS	薄樱鬼DS	Idea Factory	文字冒险	日版
18日	蜡笔小新 笨蛋大忍传 前进！春日部忍者队	クレヨンしんちゃん おバカ大忍传 すすめ！カスカベ忍者队！	NBGI	动作	日版
18日	热斗！力量甲子园	热斗！パワフル甲子园	Konami	体育	日版
18日	萌萌2次大战（略）2	萌え萌え2次大战（略）2 [chu～] ☆ヤマトナデシコ	System Alpha	策略	日版
18日	可爱的犬崽DS 3	かわいい仔犬DS3	MTO	益智	日版
18日	战国之魂	战国 Spirits	Tasuke	策略	日版
25日	学生会的一己之见 DS化的学生会	生徒会の一存 –DSする生徒会–	角川书店	文字冒险	日版
25日	大家的水族馆	みんなの水族馆	Taito	益智	日版
25日	职业棒球 家庭明星DS2010	プロ野球 ファミスタDS 2010	NBGI	体育	日版
2010年4月					
1日	nicola监督 模特造型比赛	nicola监修 モデル☆おしゃれオーディション	Alchemist	益智	日版
1日	孢子英雄	スポア キミがつくるヒーロー	EA	动作	日版
1日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	角色扮演	日版
1日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchmist	文字冒险	日版
1日	HUDSON×GReeeeN 演唱会！？ DeeeeS！？	HUDSON×GReeeeN ライブ！？ DeeeeS！？	Hudsun	益智	日版
1日	宠物商店物语DS 2	ペットショップ物语 DS 2	Taito	益智	日版
22日	洛克人 ZERO 集合	ロックマン ゼロ COLLECTION	Capcom	动作	日版
22日	IVY THE KIWI？	IVY THE KIWI？	NBGI	动作	日版
22日	火影忍者疾风传 忍术全开 查克拉爆发	NARUTO–ナルト– 疾风传 忍术全开！チャクラッシュ！！	Takara Tomy	动作	日版
28日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	角色扮演	日版
29日	ROOMS 神秘的移动房间	Rooms 不思议な动く部屋	Hundon	益智	日版
29日	家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭	家庭教师ヒットマンREBORN！ DS フェイトオブヒートIII 雪の守护者 来袭！	Takara Tomy	动作	日版
29日	化妆天堂 美丽魔法	コスメちっく☆パラダイス～キレイのマホウ～	GAE	文字冒险	日版
2010年5月					
3日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter：Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	美版
13日	TRICK DS版 神隐之馆	TRICK DS版 ～隐し神の栖む馆～	Konami	文字冒险	日版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	SEGA	模拟经营	日版
27日	超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	NBGI	策略角色扮演	日版
2010年6月					
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	幽灵诡计	ゴースト トリック	Capcom	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏季	闪电十一人3 世界的挑战	角色扮演	2010年内	大神传 小小的太阳	动作
2010年内	足球小将 激斗的轨迹	体育	2010年内	心跳回忆 Girls' side	文字冒险
2010年内	第二国度	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年5月					
16日	地铁2033	Metro 2033	THQ	动作射击	美版
16日	最高指挥官2	Supreme Commander 2	Square Enix	即时战略	美版
16日	MotoGP 09/10	MotoGP 09/10	Capcom	竞速	美版
18日	萌萌2次大战（略）2 极端奢华	萌え萌え2次大战（略）2 ☆ウルトラデラックス	System Alpha	策略	日版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	混沌思绪 Love Chu☆Chu	CHAOS；HEAD らぶChu☆Chu！	5pb.	文字冒险	日版
25日	北斗无双	北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
26日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
26日	越狱 阴谋	Prison Break：The Conspiracy	Deep Silver	动作冒险	欧版
31日	洛克人10	Mega Man 10	Capcom	动作射击	美版
2010年4月					
13日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell：Conviction	Ubisoft	动作	美版
13日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
15日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
22日	尼尔 完全形态	NieR Gestalt	Square Enix	动作角色扮演	美版
22日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ ～绊地狱たち～ EXTRA	5pb.	射击	日版
27日	2010 南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights：Retribution	NBGI	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版
28日	旋光的轮舞 DUO	旋光の轮舞 DUO	Cave	射击	日版
29日	W.L.O.世界恋爱机构	W.L.O.世界恋爱机构	5pb.	文字冒险	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
3日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter：Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	美版
13日	死亡微笑II X	デススマイルズII X	Cave	射击	日版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
20日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	日版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
28日	心灵杀手	Alan Wake	Microsoft	动作冒险	美版
2010年6月					
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队	摇滚乐队Green Day：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	怪物猎人 边境 Online	モンスターハンター フロンティア オンライン	Capcom	动作	日版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年春季	旋光的轮舞 DUO	射击	2010年7月6日	除暴战警2	动作射击
2010年8月31日	丧尸围城2	动作冒险	2010年9月24日	光环 致远星	主视角射击
2010年内	荣誉勋章	主视角射击	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击

03.16 战神III

攻略预定

PS3 动作 ■SCE ■无对应周边 推荐度 S



《战神》的威名早已经是如雷贯耳，3月16日发售《战神Ⅲ》的中英文合版恐怕是每一位PS3玩家都熟记于心的大事，因此让我来写一篇《战神Ⅲ》的游戏推荐真是显得有些多余。写这段“推荐”之前，我刚刚和一位熟悉的游戏店老板QQ聊天，以确保16号当天第一时间拿到《战神Ⅲ》。我又不厌其烦的问道：今天游戏会偷跑出来吗？老板居然答到：你过来吧，我到店里了。“什么？”我又惊又喜，继续追问道：到底有还是没有啊？老板幸灾乐祸地回答：过来吧，有茶叶，没有奎爷……

03.18 如龙4 传说的继承者

PS3 动作 ■SEGA ■无对应周边 推荐度 A



高效的名越老大及其团队又立功了！一年一作的《如龙》将再一次展现爷们儿味儿十足的“日式GTA”极道。侠肝义胆、纵横江湖的桐生哥终于不再玩儿寂寞，主角从一个一口气增加到了四个，不知道能不能为广大“如龙饭”带来四倍的感动，四个人的戏份分配值得留意。从目前的资料来看，4代对于前作素材的再利用率相对来说比较大，画面等技术指标的提升也比较有限，依然在女性角色建模上存在缺陷。同时游戏内容的丰富度、自由度、耐玩度和爽快度都有保证，神机玩家的三月太幸福了！

03.25 北斗无双

多机种 动作 ■Koei Tecmo ■无对应周边 推荐度 B



一提到“《无双》系列”，很多玩家就会很自然地联想到砍瓜切菜似的玩法。经过光荣公司这么多年的折腾，大概不少玩家都已经对这个少有革命性进步的传统系列产生了厌烦情绪。不过，对于这款以《北斗神拳》为题材的新作，我们却可以从中看到不少的亮点。首先，新游戏中的敌人不再是以人海战术向着玩家不断聚拢。其次，游戏中的角色和招式无不还原自原作，击打的技巧性被提到了新的高度。对于“《无双》系列”的支持者来说，在这款游戏中还有机会感受前所未有的暴力和血腥元素。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

编辑部落
EDITOR'S BLOG


ACE 飞行员

再也折腾不起的天旋地转

ACE 飞行员 发表于
2010.4A（总第247期）

在过去，对于那些追求刺激的户外活动，我都极其向往，不过通过这次陪同 3 位来深圳旅游的读者，我感觉自己已经老了，再也折腾不起天旋地转。

3 月 2 日，由我和玛娜陪同 3 位读者前往深圳欢乐谷。熟悉欢乐谷的人都知道，这里其实就是因为设置了大量大型游乐设施而吸引人的，主要项目都以惊险刺激著称。欢乐谷我已经去过好几次，现在这个地方又增加了一些新的游乐设施，所以最初想起来还让我蛮期待的。早上 10 点不到，我们一行 6 人就到达了欢乐谷。首先第一个项目就是疯狂跳楼机。过去乘坐跳楼机给我的内心留下了阴影，每当站在跳楼机下面都让我心里一紧，所以这次我回避了。接下来我们又乘坐了多个小项目，虽然不算太刺激，但是每当我从游乐设施下来的时候，都会觉得比较晕，这种情况是过去没有的。“雪山飞龙”是欢乐谷最著名的一个项目，也是国内第一部悬挂式过山车。过去乘坐“雪山飞龙”我都很享受每个加速弯道给人带来的那种极度心慌和紧张的刺激感觉，而这次当我坐在过山车上，还没有启动我就有一丝害怕的感觉，再联想到《死神来了 3》中过山车车毁人亡的电影片段，当时我真害怕自己坐位上的安全带会在半空中断开。唉……真的验证的那句话：年纪越大，胆子越小。从过山车上下来，人感觉头晕是正常的，过去我走一段路就恢复了，而这次这种头晕的感觉维持了好长时间直到下午才摆脱。经过一段修整，我们一行 6 人又乘坐了几个项目。平日的欢乐谷都是人山人海，一个项目起码要排半小时的队伍，高峰期甚至达到 2 个多小时。而这次前来的游客数量大减，每个项目几乎都不用等待，玩到你想吐为止。还没到下午 4 点，我们每个人都显出了疲态。最后我们来到了新园区，这里摆放了好几台新的游乐设施。放眼望去，我总结了一下这些新兴的游乐机的共同点，那就是——折腾。它们有的是公转，有的是自转，有的是公转加自转，总之就是想方设法的强迫游客们进行各种机械运动。相比起早上的兴高采烈，现在大家再看到这些大型游艺机都纷纷摇头，唯恐避而不及。当我们下午 4 点半离开欢乐谷的时，还有好几个项目没玩，因为大家已经受够了。

总结这几天深圳旅游的行程，3 位读者一致表示欢乐谷一游是最累的。我想往后几年我也不想再到这种地方来了。


雷电

心之所向

雷电 发表于
2010.4A（总第247期）

我总认为游戏已经是相当普及的东西，在新鲜游戏的保质期内品尝味道更佳。像 PSP 这种时尚玩具，年轻小伙儿应该都摆弄过吧？爱不释手不敢说，饶有兴趣应该是不会错的吧？不过我错了。有些记忆和心情也只能如雁过留痕一般轻盈地停在心头，等待碰触激发的瞬间让人漏出笑容，而后那记忆又再次合衫而卧，久不再醒。

最近这一年，总有参加音乐爱好者的聚会。都是身在异乡的年轻人，每过一两个星期，就会聚在一起找个地方弹琴唱歌。除此之外，游园、吃饭、喝酒、暴走、看演出之类的事情也穿插进行。享受着亦或挥霍着青春的朋友们，肯定算不得 out。喜欢音乐的人都敏感，至少在某一层面乐观开朗，善于接受新鲜事物，然而那些弹得一手好琴的朋友们现在还真就有人不玩游戏，一点儿都不玩。他们看带着墨香的精装书，用商务手机打电话发短信，用干净的苹果电脑工作，游戏手柄离他们好远。但是说到小霸王、红白机，所有人都会滔滔不绝，那些已经完全不玩游戏的朋友却能将《超级马里奥兄弟》的音乐演奏得流畅欢快，情感充沛，满脸笑容。



“为什么不玩游戏了？”这样的问题也显得没有必要。主动将之从自己的生活中过滤掉，定是已经经过了玩游戏的心情。爱好这种东西是会变的。

深圳的天气在一月底都也不觉得凉，傍晚聚了 8 个人吃过烧烤，准备到中心广场搭建的双年展主题的各种建筑里去玩玩，半夜弹琴，没人打扰，也不打扰别人。正好会途径我的住所，可以上楼拿吉他，我提议各位顺便歇歇脚，玩玩游戏机。朋友们知我是游戏杂志编辑，便欣然前往。我的寒舍第一次迎接如此声势浩大的人群，地方小，姑娘都上床……坐了。

地方小，Wii 摆不开阵势，加上哥几个都是血气方刚的精壮汉子，还是直接整重口味的吧——打开 PS3，先整一《灵魂能力 IV》，轮番上阵，格斗游戏就一点好，大家都不太会，就凭直觉随便乱打也乐趣良多。之后是《最终幻想 XIII》，接触游戏不多的人也因曾经到处播放的那些精美 CG 和王菲的《Eyes On Me》而牢牢记得“Final Fantasy”的大名，不过那晚也只是放了几段 CG 了事，这复杂的系统、庞大的世界观，很难在短时间内给人讲明其中的奥妙。临走前放入《未知海域 2》，西藏的漂亮乡村，雪山、番旗、雪地上的脚印，漂亮，我似乎也因其优秀表现力而感到脸面有光。

过程中，有将一叠 PS3 游戏递给朋友们挑挑看想玩哪个，结论是“不知道”，感叹的话是：“好多 18 禁的游戏啊！”显然，相比游戏机，他们更感兴趣的是我的大号液晶电视；相比保护完好的 PS3 游戏盘，他们对我的打口 CD 和原盘更有兴趣。走前除了背上吉他外，其中几个各揣了我几张 CD，满足地出门，重新渗入茫茫夜色，陶醉于音符之中。

我知道这短短的游戏经历之后，没人记得那格斗游戏的手感，但是谁也忘不了半圈拳出“白疯”的波动拳；没人记得那角色扮演游戏的深邃，但是谁也忘不了王菲空灵的声音；没人会记得雪山的美景和脚印，但是谁也忘不了《超级马里奥兄弟》第一关顶起第一个问号砖块取得金币时的清脆响声和第一个噗嗤一声在脚下瘪成薄片的赭石色小怪物。

曾经也是玩着游戏、看着各种杂志一路长大的，玩了那么多年游戏，看了那么多年杂志，能来 UCG 工作，是自己最有趣的梦想。记得很久以前信件被刊登在杂志上时的激动心情，记得自己的文字第一次被印成铅字时的骄傲和感动，记得离开家先坐火车后上飞机时的忐忑和向往，看现在的自己坐在编辑部电脑前啪嗒啪嗒飞快地敲打着白色的、已经发黄的键盘。一路心情的变化，只有自己才能真切体会。

我想自己应该会一直玩下去，就像听音乐一样，直到眼花耳聋的那天为止吧。

本期读者语录

Email 倪忠山：看到胜负师的宝宝拿着手柄一脸无辜，我突然想到现在小编之中应该有不少人都有了子女。那么，是不是应该搞个活动啊，以游戏为主题，将宝宝们聚到一起，看看谁最酷！（胜负师回复：只放小编的多没劲啊，读者里头当爹当妈的应该也不少，都来秀一下吧！）

创造二次元角色·萌少女CG绘法

全彩192页+CD-ROM

你是否羡慕能创作出萌少女的画手们？
你否则曾为自己乏善可陈的画功而深深苦恼？
你是否认为自己并没有相应的实力？
错！其实只是你没有掌握正确的绘法！

萌系CG职人传授
独家作画诀窍大揭秘
Photoshop与Sai
使用方法的详尽解说
多种绘画技巧面面俱到
化难为简，打通彩绘捷径！





光盘收录多款主流绘图软件
一步到位开始萌少女创作吧！

3月20日 全国上市

爱图e族 Vol.15



大16开64页精品专辑+DVD-ROM+赠品

本辑《爱图e族》将继续为大家带来C77上的精选资源，在这场百家争鸣的同人盛宴中，相信您一定可以找到心中所爱。《电击萌王》新近推出了一本《Ten　Colors》的画集，由10位人气画师以10个主题来创作美少女，在本辑中，小编也将会把这个画集毫无保留地奉上。此外还有《pixiv girls cellection 2010》、植田亮老师的最新画集《fragments》以及多本女性向作品画集在等着大家，更多精彩内容敬请期待！

3月下旬 全国上市

游小说 第36辑

20万海量文字，让您享受阅读的快感

《最终幻想XIII》和《战争机器　阿斯弗战役》震撼完结！近期PS3话题作品《暴雨》的剧情小说为您讲述一位父亲和折纸杀手之间的故事。独家为您献上"《光环》系列"最新篇章《猎头者》，此外还有《寂静岭　记忆的碎片》、《PES 2010》同人等精彩内容尽在《游小说》！



4月上旬 全国上市

iPhone专辑 Vol.4



内容适用于iPhone/iPod Touch全机型！

全彩200页+DVD-ROM

—本辑特别内容—
跨入崭新的数码时代
iPad横空出世
从零开始学破解
iPhone、iPod touch越狱破解全攻略
让iPhone拥有超大屏幕
电视输出功能详解

手机应用宝典 | 至尊游戏年鉴 | 游戏大作攻略
实用软件指南 | 影音转换大全

DVD-ROM
数据光盘
内容满载

最新热门游戏及汉化大作
实用工具软件及破解固件



3月22日 全国上市

口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析

272页16开 | 40万字详尽资料与分析

收录了《心金·灵银》全部口袋妖怪官方图鉴，包括：全性别图鉴、全形态图鉴、全闪光图鉴。并附有各种详尽完备的口袋妖怪资料，升级技能、遗传技能、定点教学技能一应俱全。更有精彩的对战分析以及实用的配招讲解！



3月25日 全国上市

Xbox360专辑 Vol.10



春节后第一本《X360专辑》即将问世！攻略囊括《生化奇兵2》、《永恒的尽头》、《龙之世纪 起源》、《黑暗血统》、《边境之地》、《质量效应2》等节前节后超级大作。两大特稿介绍X360创造的美式游戏全盛时代以及情定微软的BioWare。成就集中赢Vol.3着重推荐多款好拿成就的作品，保证让你成就迅速过万。光盘收录《光环传奇》全集，不容错过！更多精彩内容，就在《X360专辑》Vol.10！

3月27日 全国上市

LUCKY 7·水树奈奈

完全档案

全部演唱会+22张单曲+8张专辑+PV影像+小彩蛋=24G总容量
2200分钟高清影像+1000分钟天籁歌曲

D9数据碟×3
大16开高品质写真集

献给所有77粉丝的
超级大礼包
将水树奈奈的全部精髓一次奉上
共同沉浸在奈奈的音乐世界中吧





3月21日 全国上市

最动漫资源志 Tot.36



全新改版大升级 | 16G双D9光碟收录所有动漫资源

伴你走过3年的《最动漫》自Tot.36起，全面升级、改版为《最动漫资源志》，率先采用16G双D9光碟，超大容量海量资源，满足你的所有要求。本次收录包括《天元突破　螺岩篇》、《夏日大作战》、《高达UC》、《刀语》、《黑契外传》等人气动画15部，以及完整字幕版茅原实里SUMMER　CAMP、凉宫春日的弦奏，总时长达27个小时！动漫音乐大礼包收录CD专辑更是涵盖了1月至3月初几乎全部资源，总时长超过27个小时！除此之外还有C77资源特辑以及特别企划"被遗忘的白色情人节"，全新的《最动漫资源志》将带给你从未有过的惊喜和满足感！

已上市 各地报刊亭销售中

PSP·e族3B Vol.47

本辑《PSP·e族》精心准备了《"<秋之回忆>系列"主线作品回顾》，攻略方面《大众网球　携带版》、《但丁神曲》等热作齐献，另外还有《龙虎斗　携带版》等三款中文游戏献上，漫画连载不断，双D9数据光盘，更多精彩内容等你发掘！



已上市 各地报刊亭销售中



©2010 Microsoft Corporation. All rights reserved.
HALO
REACH
BEFORE THE BEGINNING
这是星球的末日，一切的开始……
光环 致远星
原名：Halo Reach | 机种：X360 | 类型：主视角射击
发行：Microsoft | 发售日：2010年9月
2010年9月，最后一战！体验《光环》历史上最具传奇色彩的战役